GAME POWER Luglio/Agosto 1993 Lire 5000

PER LA TUA CONSOLE

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

GAME power 19

Anno II n. 7-8 GAME POWER Luglio/Agosto 1993 Lire 5000



BUBSY
L'ANIMAZIONE AL POTERE

GP A CHICAGO
LE NOVITÀ DEL C.E.S.

MEGA DRIVE
FLASHBACK
SUPER KICK OFF

GUIDA AL GAME GEAR E LYNX
VALUTATI 92 GIOCHI

TOP RANK TENNIS
IL TRIONFO DEL GAME BOY

HELP!
SUPER MARIO KART snes
ECCO The DOLPHIN md

LOST VIKINGS • FINAL FIGHT 2 • DRAGON SLAYER • MECH WARRIOR • 3 COUNT BOUT • ALIEN^3 • BLACK HOLE ASSAULT • AMAZING TENNIS • NIGEL MANSELL FORMULA 1 CHALLENGE • COBRA COMMAND • SOUL FEACE • BLUES BROTHERS • COTTON • YOSHI'S COOKIE • KID DRACULA • G-LOC • R•TYPE II

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

OFFERTE del MESE

ALEX KIDD	L.	49.000
ALIEN STORM	L.	49.000
ALTERED BEAST	L.	39.000
ART ALIVE - DISEGNO	L.	39.000
ATOMIC ROBOKIT	L.	39.000
BACK TO THE FUTURE-SCART	L.	69.000
BAD O MAN (JAP)	L.	39.000
BATMAN	L.	59.000
BATTLE SQUADRON (USA)	L.	39.000
BLOCK - OUT	L.	29.000
BONANZA BROS	L.	49.000
CRENOBYL	L.	59.000
CRING	L.	49.000
CYBER BALL	L.	49.000
DAHNA	L.	49.000
DARIUS II	L.	49.000
DARK CASTLE	L.	69.000
DARWIN IN 4081 (JAP)	L.	29.000
DAVID ROBINSON BASKET (JAP)	L.	69.000
DECA ATTACK	L.	49.000
DJ BOY	L.	39.000
DONALD DUCK-QUACKSHOT	L.	49.000
DRAGONS FURY	L.	69.000
FANTASIA W. DISNEY	L.	59.000
FANTASTIC NAVIGATION	L.	39.000
FATAL REWIND	L.	49.000
FERRARI F1-HERO	L.	69.000
FIGHTING MASTER (JAP)	L.	79.000
FIRE SHARK	L.	49.000
FLICKY	L.	49.000
FORGOTTEN WORDS	L.	49.000
F-Z AXIS	L.	39.000
GLEY LANCER (JAP)	L.	29.000
GRANADA (JAP)	L.	39.000
HEAVY NOVA	L.	59.000
HEAVY UNIT	L.	39.000
HIDDING BALL	L.	39.000
HI-SCHOOL SOCCER	L.	49.000
JEWEL MASTER (JAP)	L.	39.000
JUNCTION	L.	29.000
LEYNOS (JAP)	L.	29.000
MAGIC BOY	L.	39.000
MAGICAL HAT	L.	29.000
MASTER OF MONSTER	L.	49.000
MEGAPANEL - TETRIS	L.	49.000
MIDNIGHT RESISANT	L.	59.000
MIKE DICTA FOOTBALL (USA)	L.	59.000
PHELIOS (JAP)	L.	39.000
POWER BALL	L.	39.000
RAIDEN TRAD	L.	39.000
RAINBOW ISLAND	L.	69.000
RAMBO III	L.	59.000
RASTAN SAGA 2	L.	39.000
RUMARK (JAP)	L.	49.000
SAINT SWORD	L.	49.000
SD VARIS	L.	49.000
SHADOW DANCER	L.	59.000
SHADOW OF THE BEAST	L.	59.000
SHOVE IT (USA)	L.	39.000
SONIC	L.	39.000
SPACE GOMOLA	L.	49.000
SPACE HARRIER II	L.	39.000
SPIDERMAN	L.	49.000
STEEL EMPIRE	L.	39.000
STORMLORD	L.	39.000
SUPER SMASH TV	L.	49.000
SUPER THUNDER-BLADE	L.	59.000
SWORD OF SODAN	L.	39.000
THUNDERFOX (JAP) SCART	L.	49.000
TIGER	L.	29.000
TOE JAM & ERALD	L.	29.000
TOKI	L.	49.000
TROUBLE SHOOTER	L.	29.000
TRUXTON (USA)	L.	59.000
TWINKY TALE	L.	49.000
UNDEDLINE	L.	29.000
VERYTEX	L.	39.000
VOLFIED (JAP)	L.	39.000
WANI WANI WORLD (JAP)	L.	49.000
WIPERUSH (JAP)	L.	39.000
WONDER BOY 5 SCART	L.	39.000
WORLD CUP SOCCER	L.	49.000
WORSONG	L.	29.000
WRESTLE WRESTLER CATCH 92	L.	49.000
X.D.R. (JAP)	L.	39.000
YOSHI ADV.	L.	29.000
ZERO WING	L.	39.000
ZOOM - PACMAN	L.	39.000

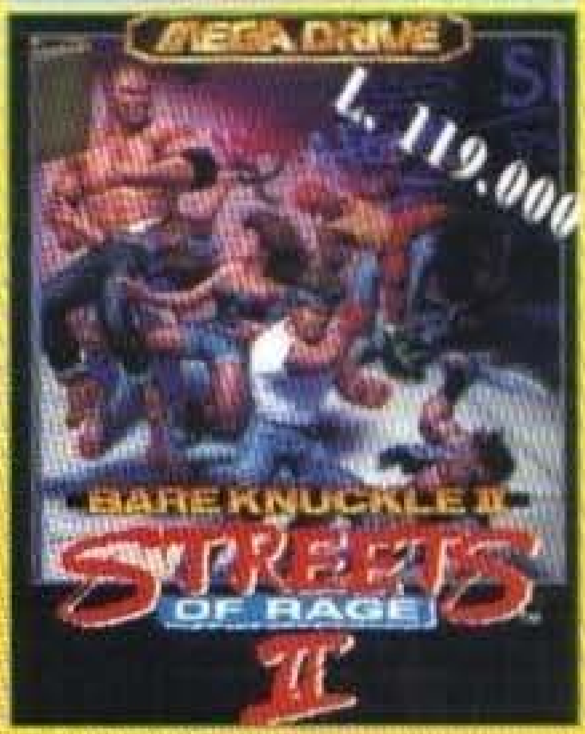
DOUBLE DRAGON II	L.	49.000
ROAD RUSH	L.	49.000
INTERNAT. HOCKEY	L.	49.000
CALIFORNIA GAMES	L.	49.000
TERMINATOR	L.	59.000
DICK TRACY (PAL)	L.	59.000
GHOSTBUSTER (PAL)	L.	59.000
M.JACKSON MOONWALKER (PAL)	L.	59.000
LAST BATTLE (PAL)	L.	59..000
TURBO OUT RUN	L.	59.000
G-LOC (SIMUL. VOLO)	L.	69.000
THUNDERFORCE III	L.	69.000
STRIDER II	L.	99.000
FATAL FURY	L.	129.000

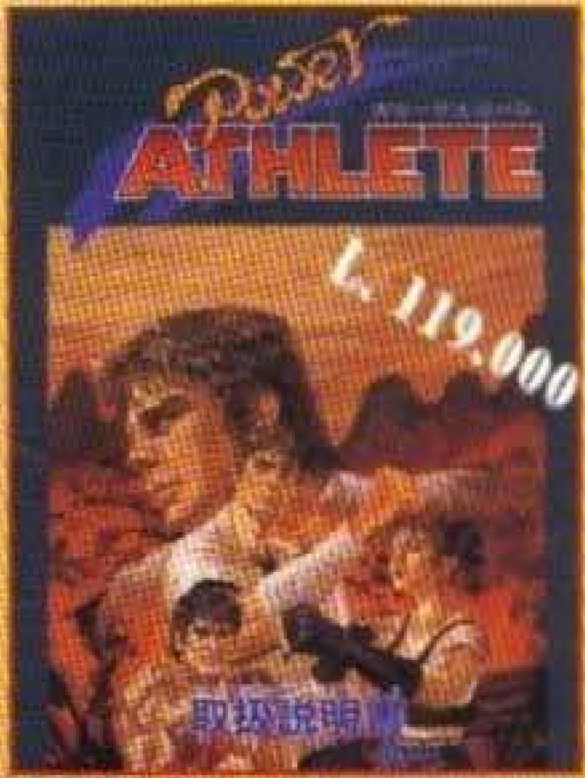
* OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

007 JAMES BOND (USA)	L.	119.000
688 ATTACK SUB	L.	99.000
AEROBIZ (SIMUL. VOLO)	L.	149.000
AFTERBURNER II	L.	79.000
ALIENS 3	L.	89.000
AMAZING TENNIS	L;	119.000
AMERICAN GLADIATOR (NOVITA')	L.	129.000
ANDREA AGASSI TENNIS	L.	99.000
AQUATIC GAMES	L.	89.000
ABRAMS BATTLE TANK (USA)	L.	99.000
BATMAN RETURN	L.	99.000
BATMAN REVENGE OF JOKER	L.	99.000
BATTLETOADS	L.	119.000
BIO HAZZARD (USA)	L.	99.000
BLASTER MASTER 2		TELEFON.
BUBSY (PAL)	L.	119.000
BULLS VS BLAZER	L.	129.000
CADASH	L.	89.000
CAPITAN AMERICA	L.	99.000
CHESTER CHEETAH (TAZMAN.2)	L.	129.000
CIKI CIKI BOY	L.	89.000
COOL SPOT (GENESIS)	L.	119.000
COOL SPOT (PAL)	L.	119.000
CRUE BALL	L.	99.000
CYBORG JUSTICE (USA)	L.	119.000
DEADLY MOVES (USA) POWER ATHELTH	L.	129.000
DESERT STRIKE	L.	89.000
DOLPHIN ECCO	L.	99.000
DOUBLE DRAGON 3	L.	99.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L.	119.000
EX-MUTANT	L.	89.000
FINAL BLOW BOX	L.	69.000
FLASHBACK (GENESIS)	L.	139.000
FLASHBACK (PAL)	L.	139.000
FLINSTONE	L.	99.000
GADJET TWINS	L.	119.000
GALAXY FORCE II (SCART)	L.	69.000
GEMFIRE	L.	119.000
GEORGE FOREMAN BOXING (USA)	L.	99.000
GLOBAL GLADIATOR	L.	89.000
GOLDEN AXE II	L.	69.000
GOLDEN AXE III	L.	119.000
GRANADA (JAP)	L.	39.000
GRAND SLAM TENNIS	L.	89.000
GREAT WALDO (USA)	L.	89.000
HIT THE ICE	L.	99.000
HOME ALONE	L.	89.000
HUMAN (NOVITA' ATTESISSIMA)	L.	129.000
INDIANA JONES (USA)	L.	99.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS-GRAND SLAM	L.	99.000
JEOPARDY	L.	119.000
JOE MONTANA FOOTBALL II	L.	59.000
JORDAN VS BIRD	L.	69.000
KICK BOXING	L.	119.000
KID CHAMALEON	L.	49.000
KING OF THE MONSTER	L.	119.000
KING SALMON-FISHING GAME-(USA)	L.	119.000
LEADERBOARD GOLF	L.	99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L.	99.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L.	89.000
LOTUS TURBO CHALLENGER	L.	99.000
M. ALI BOXING '93	L.	119.000
MARBLE MADNESS	L.	79.000
MARVEL LAND	L.	69.000
MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA	L.	99.000
MEGALOMANIA (PAL)	L.	119.000
MONOPOLI	L.	99.000
MUAMED ALI BOXING CHAMPION (USA)	L.	99.000
MUTANTLEAGUE FOOTBALL		TELEFON.
NBA ALLSTAR CHALLENGE-BASKET	L.	99.000
NINJA TURTLES (JAP)	L.	99.000
NHLPA HOCKEY'93	L.	119.000
OUT OF THIS WORLD (PAL)	L.	119.000
OUTLANDER	L.	99.000
OUTRUN 2091-AUTO	L.	99.000
PAPER BOY	L.	79.000
PGA TOUR GOLF 2	L.	119.000
PHANTASY STAR III (USA)	L.	119.000
PIGSKIN FOOTBALL (USA)	L.	119.000

ADATTATORE EURO-JAPAN
L. 25.000





IL NUOVO STREETFIGHTER ORA PER MEGADRIVE

Professional Control Pad





POPOLOUS	L.	69.000
POWER ATHETE (JAP)	L.	129.000
POWER MONGER	L.	99.000
PREDATOR II	L.	79.000
RBI '93 BASEBALL	L.	99.000
RISKI WOOD	L.	99.000
ROAD RUSH II	L.	99.000
ROGERS C. BASEBALL (USA)	L.	109.000
ROLO THE RESCUE (USA)	L.	119.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST II (USA)	L.	119.000
SHIKINJO - SHANGAI	L.	79.000
SHINING IN THE DARKNESS (USA)	L.	99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L.	99.000
SLOT MACHINE-PUYO PUYO	L.	119.000
SONIC 2	L.	89.000
SPEEDBALL 2 (PAL)	L.	119.000
SPLATTER HOUSE 3-NOVITA'	L.	119.000
STARFLIGHT (USA)	L.	89.000
STEEL TALOONS (USA)	L.	99.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L.	69.000
STREET OF RAGE 2	L.	119.000
SUMMER CHALLENGE	L.	119.000
SUNSET RIDER (PAL)	L.	119.000
SUNSET RIDER (USA)	L.	119.000
SUPER HIGH IMPACT	L.	89.000
SUPER HQ AUTO	L.	79.000
SUPER WWF WRESTLINGMANIA	L.	89.000
SUPERMAN - SCART	L.	99.000
T2 TERMINATOR 2 ARCADE GAME	L.	99.000
TALE SPIN	L.	99.000
TAZMANIA	L.	89.000
TEAM USA BASKETBALL	L.	99.000
TECNOCOP	L.	69.000
TECNO CUP '93 - SOCCER	L.	99.000
THE SIMPSONS	L.	89.000
THUNDERFORCE IV -SCART	L.	119.000
THUNDERFORCE IV (PAL)	L.	119.000
TINY TOONS (CARTOON)	L.	119.000
TRASIA	L.	69.000
TURTLES - SCART	L.	99.000
TYRANTE-MEGA LO MANIA (USA)	L.	119.000
TWIN HAWK (USA)	L.	79.000
UNIVERSAL SOLDIER	L.	89.000
WARP SPEED	L.	99.000
WARSONG STRATGY ING. (USA)	L.	89.000
WAYNES WORLD	L.	119.000
WINGS OF WAR (USA)	L.	79.000
WINTER CHALLENGE (USA)	L.	99.000
WORLD OF ILLUSION-STARS		
TOPOLINO &PAPERINO	L.	99.000
WORLD TROPHY SOCCER	L.	89.000
X-MAN-SOLO GENESIS	L.	119.000

STREETFIGHTER MEGADRIVE DISPONIBILE A SETTEMBRE.

PRO-STRIKER (CALCIO) L. 119.000
PRO-STRIKER (INT. 4 JOYPAD) L. 69.000
NOVITÀ
KICK-OFF L. 129.000

UNIVERSAL MEGADRIVE + SONIC
NOVITÀ ASSOLUTA !
L. 288.000

MEGADRIVE SCART L. 248.000

MEGADRIVE GENESIS + STREET OF RAGE II L. 298.000

STARWING

Vola alla super velocità del chip FX, combatti tra prospettive tridimensionali mai viste prima.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GE

SUPER FX

SEI PRONTO PER SENSAZIONI FORTI? FINALMENTE IN ITALIA IL GIOCO CHE STA APPASSIONANDO L'AMERICA. STARWING, CON IL RIVOLUZIONARIO MICROPROCESSORE SUPER FX ELEVA IL TUO SUPER NINTENDO ALLA MASSIMA POTENZA. METTITI AL COMANDO, PILOTERAI LA TUA ABILITÀ IN UNA NUOVA DIMENSIONE!





SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA

Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO

- NUOVA GRAFICA POLIGONALE AD ALTISSIMA DEFINIZIONE
- EFFETTI TRIDIMENSIONALI TOTALI
- EFFETTI STEREO CON VOCI SINTETIZZATE DEI PERSONAGGI E VERI RUMORI DELLE AZIONI
- CONTROLLO DEL GIOCO TOTALE E PIÙ FLUIDO
- 7 PIANETI DA ESPLORARE IN PIÙ DI 20 MISSIONI POSSIBILI

BIT GENERATION SUPER NINTEN



GiG

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la ... Club Nintendo.

GAME power

LUGLIO
AGOSTO
1993

USPI

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile
Autorizzazione Tribunale di Milano
nº 784 del 23/11/91

EDITORE RODITORE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

SEDE DELLA LEGGENDARIA REDAZIONE
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413 • Fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO
L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223-66105090• Fax 02/66106513

MEGA DIRETTORE RESPONSABILE(?)
Riccardo "Rical" Albini

DIRETTORE DELLA PRODUZIONE
Alberto "AlKross" Rossetti

DIRETTORE EDITORIALE
Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Franca Badioli, Serena Rubini

S-COORDINAMENTO REDAZIONALE
Vincenzo "Reist" Beretta

R-RESPONSABILE DELLAREDAZIONALE
Andrea "Madoc" Minini Saldini

LA REDAZIONE
Matteo "Mbf" Bittanti, Paolo "Neon" Paglianti, Alex "Dupont" Pasetto, Yuri "Scarlet" Abietti, Diego "Sir Biss" Antonelli,

INCOLLA-BORATORI
Fabio "Bio" Massa, Giorgia "Red Fury" Fantin, Fabio "Mystere" Paglianti, Ravetto "Raves" Bros, Tiziano "Apecar" Tonutti, Antonio "Log" Logiaci, Giorgio "Random" Baratto, Giampaolo "Jumpy" Moraschi

GAME OVER FAN CLUB
Zia Marisa, Il negoziante balordo, Arcangelo Natali, Il complessato, Nestore, The Godfather, Callaghan, Donald

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Iacopo Villa, Vittorio Cutri

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Elleprint s.r.l.
Via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000 - Pagamento a mezzo conto corrente postale 17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/

QUESTO MESE



ALIEN 3

IL SUPER NES È INFESTATO DAGLI XENOMORFI GIGERIANI: QUESTO È UN LAVORO PER ELLEN RIPLEY!



BLACK HOLE ASSAULT

UN PICCHIADUROPER TUTTI GLI AMANTI DI GUNDAM E COMPAGNIA BELLA!

HELP

COME VINCERE TUTTE LE COPPE DI SUPER MARIO KART? SOLO CON GHEIM PAUÀ! E COME TRASFORMARSI IN UN VERO DELFINO TRA I FLUTTI DEL MEGA DRIVE? SOLO CON LA SOLUZIONE DI ECCO THE DOLPHIN!

3 COUNT BOUT

MEGA PICCHIADURO IN ODOR DI WRESTLING CON SPRITE ENORMI E ANIMAZIONI DA URLO!



http://www.oldgamesitalia.net/

A T T E N Z I O N E !
I NUMERI 6-7-9 SONO ESAURITI

mario 19

PAG. 5

L'APPOSTA

NON CORRERE, POSTINO, PENSA A ME!

TUTTE LE NOVITÀ IN DIRETTA DAL CES DI CHICAGO E LE NOTIZIE PIU INTERESSANTI PER LA VOSTRA CONSOLE!

NEWS ANTEPRIME

PAG. 11

TOP RANK TENNIS

IL GIOCO DI TENNIS PIU BELLO PER GAME BOY DI TUTTI I TEMPI! RACCOGLIETE LA RACCHETTA!

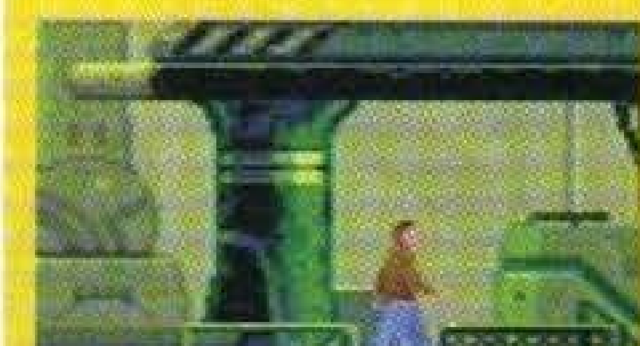
PAG. 48

LOST VIKING

UNA SFIDA CERVELLOTICA PER TUTTI I VICHINGONI: HANNO ABBORDATO IL SUPER NES!

PAG. 39

FLASHBACK



UN GIOCO MITICO IN TUTTE LE SUE INCARNAZIONI: FINALMENTE ANCHE SUL MEGADRIVE

PAG. 42

COIN OP

TRE ULTRAGIOCHI DA BAR: WORLD HEROES 2 (PICCHIA TU CHE PICCHIO ANCH'IO), NBA JAM (IL MORTAL KOMBAT DEL BASKET) E WORLD RALLY CHAMPIONSHIP (4X4 FRA OSTACOLI E TORNANTI)!

PAG. 116

CLASSIFICHE

PAG. 30

GUIDA AI PORTATILI: LYNX & GAME GEAR

TESTATI E GUSTATI PER VOI UNA STRACATERVA E UN CHINOTTO

PAG. 119

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

http://www.oldgamesitalia.net/

È DIFFICILE ESSERE MODESTI QUANDO SI È I MIGLIORI...

...(per esperienza, serietà e competenza)



CONSOLE GENERATION

L'italian style nella vendita di videogiochi americani e giapponesi.

PC Engine GT

Nintendo GAME BOY™

SEGA MEGA-CD MEGA DRIVE GAME GEAR

Nintendo SUPER Famicom

PC SUPER-DUO CORE GRAFX II TURBO-DUO USA

ATARI LYNX

SNK NEO GEO

SUPER Nintendo USA

VASTA GAMMA DI GIOCHI, ACCESSORI ED ADATTATORI PER LA TUA CONSOLE!!!

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

EFFETTUIAMO MODIFICHE SU TUTTI I TIPI DI SEGA MEGA DRIVE
PER POTER GIOCARE CON TUTTI I GIOCHI AMERICANI E GIAPPONESI CHE GIRANO SOLO IN NTSC!

Si avvisano i gentili clienti che la CONSOLE GENERATION dalla fine di maggio si trasferirà in via CAPECELATRO, 7 (a 50 metri dal vecchio negozio) per offrire un più vasto assortimento di prodotti ed un servizio migliore grazie ad una linea telefonica in più: **02/40.73.390!**

CONSOLE GENERATION S.a.s. IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO,7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

a cura di MBF

L'APPOSTA

L'APPOSTA DI GAME POWER via Aosta 2
20155 Milano Pianeta Terra

Per la maiella, che caldo! Mi si è sciolto il joypad in mano, ma si può? Persino gli sprite sullo schermo stanno ansimando per la fatica... E dire che stavo giocando a *Tetris*... Bisogna cambiare aria: è arrivato il momento di staccare fili, mollare baracca e burattini ed emigrare in lande più ospitali delle nostre tarpaniche città. È ovviamente obbligatorio portarsi in vacanza Game Power e, già che ci siete, un bel portatile, via. È vostro dovere, inoltre, inviarci tonnellate di cartoline, foto, buste colorate (ehi, impegnatevi!) e palle varie, insomma: mentre voi sguazzate nell'ambiguo fluido marino, noi lavoriamo per voi. Vi starete chiedendo per quale motivo la cricca di GP sgobba anche d'estate. Ebbene, Zia Marisa ci ha chiuso in redazione, ha sprangato la porta ed è fuggita in Tunisia con il Negoziante Balordo. È per questo motivo che al vostro ritorno troverete una rivista ancora più massiccia, cattiva, ergonomica e skizzata del solito, piena di inserti da staccare e conservare, con tanto di pagine colorate, avvolte da cremoso cioccolato e nocciole. E adesso, bando alle cinciallegre: vai di Apposta.

snodabilmente vostro,

MBF

BATTLE TOASTS

Ossequioso e ganzissimo MBF,
ti scrivo dal banco vicino alla finestra (il prof mi ha già cioccato e interrogato) per chiederti delucidazioni sull'apoteosi del divertimento videoludico, sua eccellenza 3DO.
1) Si dice Tre-D-O oppure Tre-D-Zero?
2) Cosa ne pensi di questa nuova macchina?
3) Sarà importato in Italia per il prossimo Natale?
4) È vero che il suo prezzo si aggirerà sul milione e mezzo?
5) Si sanno i nomi dei giochi in lavorazione per il 3DO?
6) Ormai mi sono deciso ad acquistarlo (sto facendo la cucciola)(? NdR), pensi che sia una buona spesa?
Grazie!

PF "Kevin" '76

1) Si dice "tre-di-o", in italiano, mentre in inglese "three-d-oh", il che crea un'assonanza con termini quali radio ("redioh"), stereo ("stirioh"), video ("vidioh"), che (casualmente) sono tutti elettrodomestici di massa. Nelle intenzioni della Matsushita anche il 3DO avrà simile diffusione e diventerà ben presto un oggetto di consumo presente in ogni famiglia. O giù di lì.

2) Boh, sulla carta, qualsiasi cosa che abbia trentadue bit, un microprocessore che gira a 25 MHz, una palette di sedici milioni di colori, full motion video et similia mi intrippa alla grande. Comunque, prima di esprimere un giudizio definitivo è necessario usmare a sufficienza il software. Ne riparliamo dopo le vacanze...

3) Lo spero proprio.

4) Beh, in America costerà settecento dollari, quando sarà lanciato il prossimo settembre/ottobre, che al cambio attuale corrispondono a un milione di lire circa.

5) Checka le news. Inoltre ti anticipo che a settembre troverai molte piacevoli sorprese riguardo al 3DO. Parliamo di giochi: oltre a 3DO Football, Golf, Road Rash 3DO, Jurassic Park *dei quali abbiamo pubblicato le prime foto, sono in arrivo anche* 3D Laser Blaster, *uno sparatutto a tre dimensioni,* World Builders *un gioco di strategia che va al di là di* Sim Earth *e* Civilization, 3DO Basketball, Mad Dog Mc Cree *(lo avrete sicuramente visto in sala giochi) e* Syndicate, *l'ultimo geniale titolo Bullfrog (sono i creatori di* Populous 1-2, Powermonger*). Circa 50 titoli dovrebbero essere pronti entro Natale tra cui i simulatori di volo della Microprose e della Origin. E tra gli sviluppatori, ci sono anche American Laser Games, Argonaut Software, Bignet Usa, Cineplay Interactive, Core Design, DMA Design, Dynamix, Edge Interactive Media, Electronic Arts, Gremlin, GTE Imagitek, Hakuodo, Interplay Production, Krisalis, Loriciel, Malibu Interactive, Maxis, MCA, Millennium Interactive, Ocean, Pacific Data Images, Paramount Psygnosis, Realtime Associates, Renegade Software, Sales Curve/Storm, Spectrum Holobyte, T & E Soft, THQ, Trilobyte, Virgin Games, Warner Brothers, Westwood Studios... Ti bastano?*

6) Beh, mettiamola così. Le uniche due riviste italiane ad aver parlato del 3DO sono state Kappa e Game Power. Anzi, ti dirò di più: il buon Rical l'ha "toccata con mano" al CES di Las Vegas. Ergo: per conoscere tutte le meraviglie del multimedia Matsushita, continua a leggere Kappa e Game Power. Ti forniremo sicuramente gli strumenti necessari perché tu possa trarre le debite conclusioni.

RICE OF THE DRAGON

Strepitosa redazione di Game Power, mi chiamo Gianfranco, ho 14 anni e sono un felice possessore di SNES, Lynx e GB. La vostra rivista è me-

COSA VORREI TROVARE DOPO LE VACANZE

1) Vorrei un *F-Zero 2* poligonale e cattivissimo, infarcito di chip come il SFX, che permetta il gioco simultaneo a due giocatore.

2) *Ecco 2*, ancora più realistico del primo, con uno scrolling così fluido da bagnarsi a ogni partita.

3) Un Super Game Boy a colori che costi la metà di quello attualmente in circolazione e che sia compatibile con tutte le cartucce del SNES.

4) Uno scintillante 3DO con una quindicina di titoli parcheggiato sotto casa mia.

5) *Super Mario V* e *Super Sonic CD*, per rinnovare la sfida.parecchi" il buon Franco intenda "Super NES" o "Console Nintendo in generale (SNES, GB, NES)" il dato non sta assolutamente in piedi.

http://www.oldgamesitalia.net/

LA MORALE DELL'ESTATE 2

"Mi chiamo Luca Rosa e vi scrivo da Brembate". Così esordisce il buon Luca, discepolo del Chiavacci, con una morale non originalissima, ma che fa il suo dovere:

"Su un aereo che sta precipitando ci sono due persone che si devono buttare ma che non hanno il paracadute. Il primo si tuffa su un campo di grano e muore, il secondo su un campo di cardi e non muore"

MORALE: MEGLIO CARDI CHE MAIS

ga-galattica e sicuramente è la migliore in Italia in campo videoludico.

Dopo questa serie di complimenti, vorrei proporvi alcune domande:

1) È uscito *Double Dragon* per Lynx?
2) Quanti Megabit occupa in genere una game-card per Lynx?
3) Vedremo mai *Super Sidekicks* su Super NES?
4) E *Final Fight* su Game Boy?
5) Quanto dareste a *Dragon Ball* per SNES?
6) Vado pazzo per *Zelda*: ci sarà un quarto episodio?

Le domande sono terminate. nella speranza che mi pubblichiate vi invio un trucchetto per *Super Mario World*: se volete ripercorrere le favolose stanze dei castelli, altro non dovete fare se non premere, sul castello desiderato, i tasti L e R contemporaneamente.

Gianfranco Chiarappa

1) No, ma è stato annunciato per luglio, quindi "dovrebbe" essere imminente. Prevengo la tua domanda e ti annuncio che Desert Strike *è stato annunciato per ottobre (Telegames).*
2) Due Megabit.
3) Why not?
4) Non penso, tutt'al più è possibile una conversione di Mighty Final Fight, *l'ultimo picchiaduro Capcom per NES.*
5) Stando al buon Dupont, 72%
6) Stra-sicuro.

DEATH VOLLEY RACE

Spettabile redazione di GP,

non vi dico che siete i migliori perché lo saprete già. Ah, lo sapevate che siete i migliori? Vabbé, passiamo ad altro. Ho qualche domanda per l'estensibile MBF e, sicuro in una risposta, vi saluto calorosamente.

1) Uscirà mai *Streetfighter 2* per NES?
2) Ma qual è il titolo esatto di *Kikikatai Ninja*? Ogni volta lo trovo scritto in dieci modi diversi!!!
3) Quando uscirà un gioco di calcio veramente bello per Super NES?

firmato IO (Forlì)

P.S.

Ehi, Luca: hai visto che mi hanno pubblicato!?! (ehi, questa è tracotanza, NdZia Marisa)

1) Forse sì. Forse vedremo Street Fighter 2 *sull'8-bit Nintendo entro la fine del 1993. A settembre foto e notizie più precise. Non ti aspettare, comunque, né un gioco da sedici Megabit, né un joypad speciale a sei tasti...*
2) Il titolo esatto del fantastico (anche se talvolta scattosillo) gioco della Natsume è... Ta-dah! Kikikaikai: Mistery of the Black Cape. *Gli americani che sono più furbi lo hanno chiamato* Pocky & Rocky *(e così dovrebbe chiamarsi anche la versione ufficiale della Halifax).*
3) La risposta nelle news di questo stesso numero.

SLEEP FIGHTER 2

Cara redazione di GP,

vorrei porvi delle domande:

1) Ho sentito dire che *Streetfighter 2* deve uscire per Mega CD. Uscirà anche su cartuccia?
2) Ci saranno tutti o solo alcuni dei mitici eroi di *SF2*?
3) *Sonic 3* è veramente in lavorazione?
4) *Sonic the Hedgehog: Time Attack* oltre che per Mega CD uscirà anche per le altre console Sega?
5) Uscirà *James Bond Jr.* per Mega Drive?
6) Ho visto in circolazione un Game Gear bianco. Che differenza c'è con quello nero?

Ciao da,

Niccolò Meroni (Como)

1) Ebbene, sì, anzi, non escludo che qualche importatore italiano lo abbia già in vetrina.
2) Sì, ci saranno tutti i "mitici eroi".
3) Da un fraccaio di tempo.
4) Nope.
5) È già uscito.
6) Nessuna, a parte il colore.

MADONNA OF PERSIA

Ciao, MBF!

Chi ti scrive è una fanatica del Game Gear e così anche del vostro fantastico giornale, l'unico che ne parla in modo competente. Passo perciò alla prima richiestissima domanda:

1) Mi potresti dire quali sono le cartucce che hanno ottenuto (o che otterrebbero) secondo il vostro esperto parere almeno 90%?
2) Cosa ne pensi di *Out Run*?

Sai che ho scoperto Game Power solo dal numero di aprile? Un vero peccato! Quindi non conosco tutti i giudizi che avete appioppato ai giochi del GG.

Un grazie particolare da

Barbarella '71

Solo da aprile? No way! Comunque ci sono gli arretrati... Dunque, i titoli massicci per GG ormai sono una caterva e una gazzosa. Ti consiglio, in rigoroso ordine alfabetico Aleste, *l'unico sparacchino decente per il portatile Sega,* Castle of illusion 1 & 2, Chakan, Donald Duck *(*The Lucky Dime Caper*),* Lemmings, Prince of Persia, Rastan Saga, Shinobi 2: Silent Fury *(è vero, Mr Biss gli ha dato 65%, ma se amate il genere, vi piacerà sicuramente),* Sonic 1 & 2, *il fantastico* Super Kick Off, Super Off Road *e, toh, mettici anche* Terminator *e* Wake of the Vampire.
2) Insipido. Comunque Out Run *è meglio di quel gioco di legno che si chiama* Out Run Europa.

CORTE E CATTIVE

1) Sul numero 15 della vostra mitica rivista, a pagina 14, dite che il Super NES CD-ROM non uscirà se non a Natale, mentre un negozio di vendita per corrispondenza a pagina 62 dello stesso numero annuncia: "NOVITÀ! CD-ROM per Super NES". È consigliabile l'acquisto di quest'ultimo?

(Torresi Ugo in arte Amburgo, MC)

Deve essere un negozio fantastico, visto che riesce a procurarsi una periferica che non esiste neppure. Domani magari li chiamo e mi faccio recapitare un Gigadrive.

2) In futuro usciranno su CD del Super Nintendo avventure grafiche come *Monkey Island* con dialoghi in lingua italiana?

(Alessandro Zanaboni, Milano)

Non sarebbe affatto una cattiva idea, ciccio: faremo pressioni sulla Gig.

3) Ma il fratello di Biomassa si chiama Bio accelerazione?

(Davide, Savona)

Il prossimo, prego.

FACE DRIVIN'

MBF san,

devo chiederti scusa per la confusione della lettera precedente. Si trattava di una specie di collage di domande e di affermazioni, scritte a più riprese, che ho messo assieme piuttosto male.

1) Ok, ok, ho sbagliato: avrei dovuto scrivere che i MD NTSC (ma anche tutte le altre macchine) girano il 20% più veloci rispetto alle versioni Pal (50 Hz +20% = 60 Hz), oppure che tutte le macchine PAl girano il 17% più lente rispetto a quelle NTSC.
2) Permettimi di completare le tue informazioni per quanto riguarda il Super NES:

LA MORALE DELL'ESTATE

Andrea Cavarero di Cameri (NO) è solo uno dei milioni di miliardi di cloni del buon Bob Chiavacci, il moralista ufficiale di GP. Roberto ha lanciato alla grande una serie di storielle edificanti che strizzano l'occhio a Esopo e fanno una boccaccia a La Fontaine. Dal momento che l'estate è lunga, e dovrete fare a meno della saggezza di Gheim Pauà per ben due mesi, abbiamo pensato di spararvi ben due (e dico DUE) morali. Cominciate a meditare.

"Alcuni turisti italiani in vacanza negli Stati Uniti, girovagando per NY trovano un ristorante su cui lampeggia l'insegna 'da Nino'. Da ciò arguiscono che il proprietario è italiano, e così si fermano a mangiare. Dopo essersi saziati, Nino presenta il conto, che però è salatissimo: ben 1000 dollari per un piatto di spaghetti e bisteccona. Allora si rivolgono direttamente a Nino per ottenere uno sconto, facendo leva sul fatto di essere connazionali. Ma quest'ultimo non deflette, costringendo la comitiva a pagare. Ma dopo il pagamento, Nino si dimostra gentile e offre il caffè a tutti, con l'apprezzamento del gruppo.

MORALE: PIATTI CARI, AMICIZIA LUNGA

http://www.oldgamesitalia.net/

La console della Nintendo possiede, oltre al 65816, altri cinque chip custom: due chip per il sonoro (DSP + SPC700), che si occupano entrambi del suono e possiedono una loro Ram da 64k. Due chip per la grafica che possono accedere sia ai 64k del buffer video che ai 128 del workspace. Un chip per il DMA.
Similmente a quanto accade nell'Amiga, i chip custom interni (o esterni come il Super FX) possono accedere al bus ed escludere il microprocessore. Il DMA controller supervisiona queste operazioni.
Il Mega Drive, come hai scritto, oltre al 68000 possiede due processori per la grafica (che accedono ad un buffer video di 64k). Ma anche lo Z80, che in modo Mega Drive serve per il suono FM, può essere considerato un coprocessore. Oltre ovviamente allo Yamaha, che altro non è se non un'ennesima versione del processore sonoro montato su MSX, Atari St, ecc.
Quando si occupa della gestione del suono, lo Z80 dispone di una RAM di 8k in cui vengono elaborati i campioni sonori. Inoltre, secondo alcune riviste nelle cartucce ROM c'è un blocco di 32k contenente codice e dati per la produzione del suono (è vero, NdR).
[...]
Per finire, leggendo il redazionale del numero 15 ed il box "ad personam" del numero 14, mi è venuta voglia di dire la mia sulla questione serietà. Ti invito a leggere l'ultima parte della recensione di *Ranma 1/2 2* per Super NES.
Mi sembra che alcuni recensori considerino importante solo il box "commento & voto". Spero che non tutta la redazione la pensi così, ma nel caso perché sprecare pagine e pagine per le recensioni quando si può ridurre il tutto come la sezione Game Flash?
L'ho già scritto nella lettera precedente, ma voglio ripeterlo: se compro la rivista non è per le spiritosaggini!
Non so quanto possa essere divertente leggere cose come il box "formiche famose" dopo aver speso 100 mila lire per un gioco che fa schifo!

Akuma

ROBERTO CHIAVACCI SHOW

Il buon Bob se l'è presa perché il suo spazio è stato occupato da un suo discepolo. Per recuperare terreno, Roby ci ha spedito tipo sei, sette mila morali. Fa sempre piacere. Per fargli un dispetto, però, invece di piazzargli la morale, pubblichiamo gli errori/orrori pubblicitari che il Berto ha individuato nelle varie inserzioni. A te la linea (i commenti sono del Chiavacci):
Power Manger (un gioco con la Biomassa)
Super R•Typer (Un corso per dattilografe?)
Splatter Mouse III (E io chiamo il WWF)
Blouse Brother (il fratello della maglietta)
Bart vs the Space Mutands (qui si va sul pesante)
Holifield Box (L'unico gioco ambientato in un garage)
Super Scopa Nintendo (tutto passa, Super Scopa resta!)
Slider (Pattinare?)
Roger Barrit (*Rolo*, trema!).

Mi dispiace pubblicare solo una parte della tua lettera (per la precisione un terzo), ma non posso privilegiare un lettore a discapito di altri. Ma se permetti, caro Akuma, tornerò il mese prossimo a rispondere agli altri punti. Sei veramente molto preparato, grazie per le precisazioni: perché non ci spedisci i tuoi dati?

ASSHOLE ASSAULT

Cara redazione di Game Power,
mi chiamo Stefano e possiedo il Mega Drive della Giochi Preziosi. Ora che è uscito il Mega CD per la mia console volevo alcune delucidazioni su questa periferica che credo in fondo interesseranno molti altri utenti (le delucidazioni o la periferica? NdR).
1) Una console europea (come la mia) con un Mega Cd dello stesso tipo, cioè ufficiale, può; leggere CD di importazione parallela?
2) Il Mega CD può leggere i CD-PHOTO della Kodak?
3) Voi che potete effettuare continui confronti, ritenete che il Mega Drive con l'ausilio di un Mega CD sia superiore al Super Nintendo?
Spero di ricevere una risposta al più presto, perché in base alle vostre risposte deciderò o meno se acquistare la costosa periferica, anche alla luce del fatto che i negozianti ai quali mi sono rivolto non hanno saputo rispondere.
Grazie.

Nella foga (o nella fogna?) hai dimenticato di scrivere il nome, comunque rispondo lo stesso perché in effetti simili domande costituiscono un buon 60% delle lettere che stiamo ricevendo dal lancio italiano del Mega CD. Dunque, ricapitoliamo: di base, il Mega CD Giochi Preziosi legge solo ed esclusivamente titoli ufficiali, così come su un Mega CD giapponese non potete far girare altro se non titoli nipponici. Ma, già da qualche tempo, diversi negozianti hanno scoperto il modo per rendere compatibile la macchina con tutto il software prodotto. Prova a dare un'occhiata alle varie pubblicità se vuoi saperne di più. Come ho già chiarito (repetita iuvant), un'eventuale modifica hardware invalida la garanzia. Uomo avvisato... Per quanto riguarda la storia dei confronti, beh, in teoria il Mega Drive +

CAPITA...

"Nella mia classe due si sono pestati perché uno sosteneva che il Mega Drive era meglio del Super NES e l'altro ovviamente non era d'accordo. Poi dicono che sono i videogiochi a far male: per me sono i videogiocatori a farsi del male".

Alex Gallo

http://www.oldgamesitalia.net/

L'APPOSTA

Mega CD dovrebbe essere in grado di emulare perfettamente il Mode 7 della macchina Nintendo, anche se fino ad ora si è visto proprio poco di veramente esaltante. Forse Silpheed *farà la differenza. Comunque in termini di grafica (palette di colori, risoluzione ecc.), il Super NES si colloca su un gradino più alto. Non dimentichiamo, inoltre, che la Nintendo sta sviluppando un CD-ROM a 32-bit...*

KISS MY GOLDEN AXE III

Supermitica redazione di Game Power,
sono un grande appassionato di videogame, e posseggo un Super Famicom japonese con tanto di Universal Adaptor e di un Game Boy. Secondo me siete i migliori, e spero che continuiate così. Da tempo volevo scrivervi per trovare risposta ai miei atroci dubbi, così vi chiedo, per favore, di rispondere ai miei quesiti:

1) Che voto dareste ai seguenti giochi? *Final Fantasy 2, Actraiser, Rocketeer, Ultraman, Y's* e *Arcana*?
2) *Final Fantasy* 3-4-5 verranno mai convertiti in inglese? E la serie *Dragon Quest* e *Wizardry*?
3) Dopo l'uscita del Super NES CD-Rom uscirà un convertitore per usare i CD europei e americani sulla macchina giapponese?
4) Oltre a *Soul Blazer* e *Zelda III*, che giochi di ruolo mi consigliereste per la mia console?
5) Esiste *Agony* per SNES? E *Apydia*? Non ditemi che c'è solo la versione Amiga?
6) Quanti bit ha il Mega CD Sega?
7) I Team 17 faranno mai giochi per console?
8) Il Super NES CD-ROM è in grado di leggere i CD musicali?
9) A quando i seguiti di *Super Ghouls'n'Ghosts* e *Axelay*?
10) Il SNES riuscirebbe a rappresentare una grafica come quella di *Darkseed* per PC?

Un sacco (di plastica) di saluti dal vostro
Igor Koropatsky, the ultimate warrior of Black Tower in Villazzana Village (TN)

1) Rispettivamente 78%, 90%, 31%, 46%, 51%, 70%.
2) Per quanto riguarda la serie della Square Soft è già stato annunciato che anche Final Fantasy 3 *uscirà in versione inglese, mentre per le altre due saghe solo* Wizardy 5 *potrebbe uscire anche in America.*
3) Non ti sembra un po' presto per porsi simili domande?
4) Elfaria, Albert Odissey, Dragon Knight: Breath of Fire.
5) Sono disponibili solo in versione Amiga.
6) Sedici, è il solito 68000.
7) Non sembra essere nelle loro intenzioni.
8) Probabilmente lo sarà.
9) Non sono stati annunciati, ma abbiamo ragioni fondate di credere che Axelay 2 *sia in fase di sviluppo (e non si esclude che sia uno dei primi giochi su compact disc per il Super NES CD-ROM). Tra l'altro, la Konami possiede anche i diritti di* Elite 2...
10) E perché no? In fondo sono "solo" 256 colori...



Alessandro Cremascoli

Nal Robert

I gemelli NEO-DRIVE

Marco Vergani



Tosi Diego & Zivelonghi Fabiano



Lorenzo Garello e Amedeo Callegari (IM)



Marcello Crispino



Agostino Roboli (MI)



The Mole


SUPER MARIO KART
DELLA BIT GENERATION
Sali a bordo di una nuova avventura
ACCENDI IL TUO GUSTO PER LA COMPETIZIONE E CORRI VERSO IL TRAGUARDO A BORDO DEL NUOVISSIMO SUPER MARIO KART DI SUPER NINTENDO 16 BIT.
POSSIBILITÀ DI MEMORIZZARE I MIGLIORI TEMPI
8 PERSONAGGI CONOSCIUTI E CON CARATTERISTICHE DI GUIDA DIFFERENTI
19 PERCORSI + UNO SEGRETO
- POSSIBILITÀ DI GIOCARE IN 2 CONTEMPORANEAMENTE
- 4 GIOCHI IN 1: "Gran Premio Mario Kart" singolo o in due; "Gara a cronometro"; "Gara a due" e "Battaglia".
I giochi aumentano, il divertimento si moltiplica.
SUPER MARIO KART
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
SUPER NOVITA'!
PIÙ VELOCE DEI TUOI SOGNI È ARRIVATO SUPER MARIO KART
2 MOTORI A SCELTA: 50cc e 100cc
TOP SCORE CON COPPE E TROFEI VINTI
Nintendo®
IL NUMERO UNO NEL MONDO
SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER
SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERA
SUPER NINTENDO
SELECT START
Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.
ARMANDO TESTA SPA

IN DIRETTA DA CHICAGO

Giusto prima di andare in macchina, il nostro inviato è tornato dal Summer Consumer Electronic Show di Chicago con venti o trenta chili di depliant, comunicati stampa e varia altra letteratura. Quello che segue è il resoconto, necessariamente stringato, degli eventi da "prima pagina" o semplicemente più curiosi.
Per tutte le altre novita del SCES dovrete aspettare il prossimo numero, ma non ve ne pentirete. Sarà un reportage drastico. Parola di Game Power.



Visitando gli enormi stand Sega e Nintendo al Summer Consumer Eletronic Show di Chicago, l'impressione che se ne ricava è di due società che si muovono a velocità completamente diverse: la Sega a 300 km/h, come il suo personaggio-simbolo Sonic; la Nintendo trotterellando, come il suo personaggio-simbolo Mario.

Mentre la Nintendo ha praticamente presentato novità nel solo campo del software (tranne il marginale "re-styling" del NES), la Sega ha alzato il livello dello scontro tecnologico, presentando di tutto: dal sistema di realtà virtuale Sega VR™ al canale TV via cavo Sega Channel; dalla nuova tecnologia audio QSound a un nuovo sistema di valutazione - di censura? - per i suoi videogiochi; da un nuovo schema di compressione/decompressione video al merchandising col faccione del porcospino più famoso del mondo. E a tutto questo bisogna aggiungere i nuovi giochi targati Sega per la seconda metà del '93: 22 per Mega Drive, 11 per Mega CD e 12 per Game Gear.

La Nintendo, invece va avanti per la sua strada, non preoccupandosi di tutto ciò. La sua filosofia continua ad essere "the name of the game is having great games"ed ha così concentrato tutti i suoi sforzi sulla produzione di nuovi titoli, con un'unica novità hardware, se così si può chiamare: il re-styling del NES 8-bit, con abbattimento del prezzo a $49.95. "Le nostre ricerche indicano che l'industria dei videogiochi è tutt'ora trainata dai consumatori al di sotto dei 15 anni", afferma Minoru Arakawa, presidente della Nintendo of America. "Poiché questo gruppo è molto attento ai prezzi, noi continuiamo a concentrare i nostri sforzi sull'incorporare migliorie tecnologiche nel nostro software. Introdurremo nuovi sistemi hardware solo quando essi saranno in grado di offrire dei reali miglioramenti e quando potranno essere commercializzati a un prezzo appropriato per questa fascia d'età". Punto. Chiunque sperava che la Nintendo, almeno nel privato delle stanze riunione, facesse vedere il suo sistema CD-ROM è stato deluso. D'altro canto, i dati di vendita dei prodotti Nintendo vanno a gonfie vele e si capisce la reticenza della dirigenza Nintendo a cambiare le cose. Squadra che vince...

Apparentemente, questa disparità nella politica tecnologica e di marketing dei duellanti giapponesi del mondo dei videogiochi non dovrebbe influenzare le vendite dei due sistemi a 16-bit neanche nell'immediato futuro.

Benché la Sega affermi di puntare alla conquista del 58% del mercato americano delle console a 16-bit, quasi raddoppiando il parco installato di Genesis (il nome americano del Mega Drive) e portandolo a più di 13 milioni di unità, e la Nintendo contrattacchi dicendo che prevede di raggiungere a fine '93 un parco installato di SNES di 17 milioni, quindi ribadendo che non ha nessuna intenzione di arrivare seconda, l'opinione più diffusa sembra essere quella di un pareggio tra i contendenti.

John Taylor, analista del settore per la società L.H. Alton & Co. di San Francisco, ritiene che per la fine dell'anno entrambi le società avranno un parco installato di 12 milioni

http://www.oldgamesitalia.net/

NOVITÀ SEGA

PITFALL CHI?

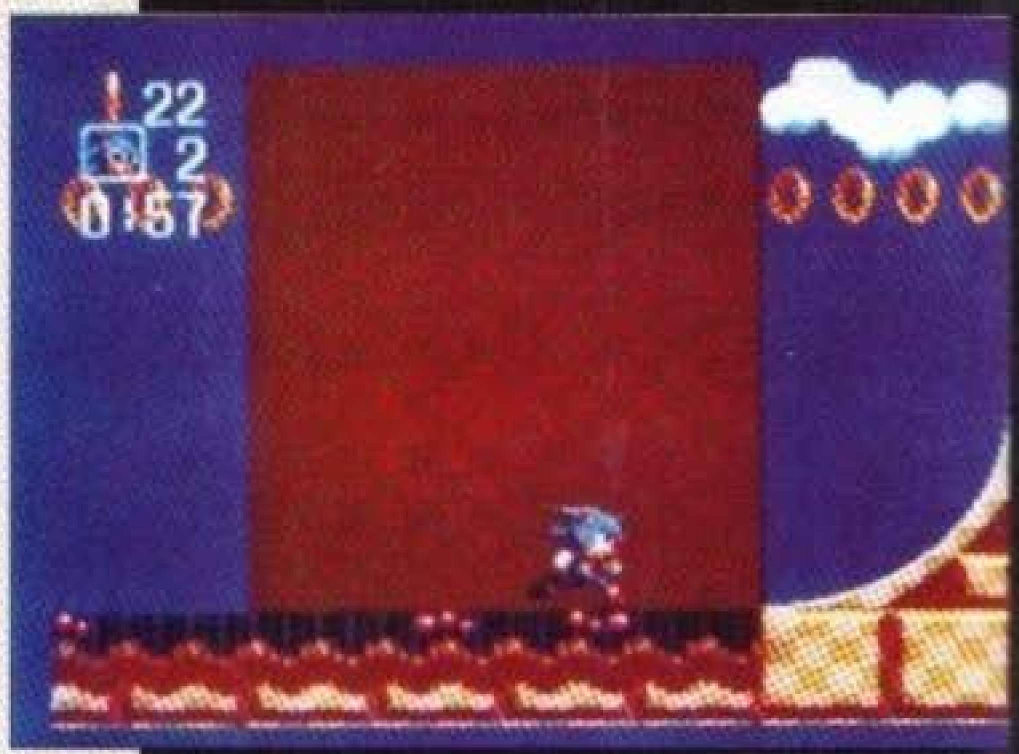
Per la serie "oldies but goldies", vi ricordate *Pitfall*? Forse il gioco più bello, più coinvolgente e divertente dell'epopea dell'Atari VCS. Per molti di noi *Pitfall* è stato un mito. E con lui l'Activision. Come dimenticare, ad esempio, *Decathlon*, il gioco che ci costrinse a coniare la parola "smanettone"?
Beh, l'Activision vuole tornare ai fasti di quell'epopea resuscitando, o meglio riproponendo, giochi come *Pitfall*, *River Raid* e *Kaboom*. Si avete letto bene, tre dei migliori giochi dell'Activision era-VCS sono stati convertiti per Super Nintendo. Tra tutti, quello che ha ci ha fatto fare un balzo al cuore qui in redazione è certamente la nuova incarnazione di Harry Pitfall, intitolata appunto *Harry Pitfall, The Mayan Adventure*. Ci sono le liane, i pozzi neri che compaiono e scompaiono e molte altre cose che la rudimentale tecnologia del VCS non consentiva di visualizzare sullo schermo. Grafica e sonoro sono, ovviamente, adattati ai nostri tempi, ma il divertimento dovrebbe restare lo stesso del titolo originale. Nostalgici di utto il mondo unitevi!

PRENDI QUESTO E QUESTO E QUESTO...

È in arrivo una nuova moda: i joypad programmabili. Al SCES due società avevano pronto i loro bei modelli per venire incontro agli accaniti giocatori di picchiaduro. La STD Entertainment, già nota per una serie di controller per console Sega e Nintendo, ha lanciato gli SN ProgramPad/Joystick per SNES. Entrambi i controller hanno programmate ben 29 mosse multi-combinazione per *StreetFighter 2* e *Fatal Fury* così da stracciare qualunque avversario che non sia Dupont. È inoltre possibile programmare 6 mosse personali per altri giochi, come l'imminente *Mortal Kombat*. I due controller incorporano anche un codice segreto per consentire a due giocatori di giocare entrambi con lo stesso personaggio (facendo a meno, in pratica, della comoda gabola pubblicata a suo tempo da Game Power).
L'altra società, che si chiama Tyco Toys e proviene invece dal settore dei giocattoli, ha invece presentato un sistema programmabile più originale e apparentemente più potente



La Sega ha presentato novità in tutti i campi dello scibile videoludico: hardware, software, canali via TV cavo, sistemi modem per giocare a distanza, realtà virtuale, ecc. Ecco le principali novità.





SEGA VR™

Realtà Virtuale per le masse, questo è Sega VR™. Costerà infatti meno di $200 ed è destinato, come ha detto Jaron Lanier, fondatore della VPL e inventore della tecnologia della realtà vituale, "a introdurre un mucchio di ragazzi e di genitori alla realtà virtuale". Il sistema, che è composto da un paio di occhiali, dotati di due schermi stereoscopici e cuffie audio, collegabili al Megadrive, è stato sviluppato direttamente dalla Sega.
L'unità a colori è dotata un display custom che presenta una visione stereoscopica in 3D e di cuffie incorporate che per poter ascoltare il sonoro stereo in "surround sound". Il software *head-tracking* - cioè che segue e interpreta i movimenti della testa - consente di immergersi in un mondo virtuale mai sperimentato prima in un sistema da casa. Al momento del lancio del sistema saranno disponibili quattro titoli: *Nuclear Rush*, che viene fornito a corredo col sistema, *Iron Hammer*, *Outlaw Racing* e *Matrix Runner*. I primi tre giochi sono tutti di guida - da un hovercraft super-armato in uno scenario post-atomico a un elicottero in missione search-and-destroy a una vettura futuristica su circuiti da grandi velocità - ma quello che più ci ha colpito è l'ultimo, nel quale si interpreta il ruolo di un superhacker in un viaggio tridimensionale nel cyberspazio. Lo scopo del gioco è di entrare nei *databank* della Matrice per risolvere il mistero della scomparsa di altri "console cowboys". *Matrix Runner* è, secondo il comunicato stampa della Sega, un'ipnotica materializzazione del cyberspazio. Personalmente, non vediamo l'ora di poterlo giocare.

SEGA CHANNEL

La prima emittente videoludica satellitare di cui parliamo a pag. 15 - a proposito, si chiamerà Sega Channel - è stata ufficialmente annunciata a Chicago. Le informazioni raccolte da MBF sono tutte confermate, con l'eccezione che il lancio del sistema al pubblico USA avverrà nei primi mesi del '94 e non per Natale.

SEGA CENSURA

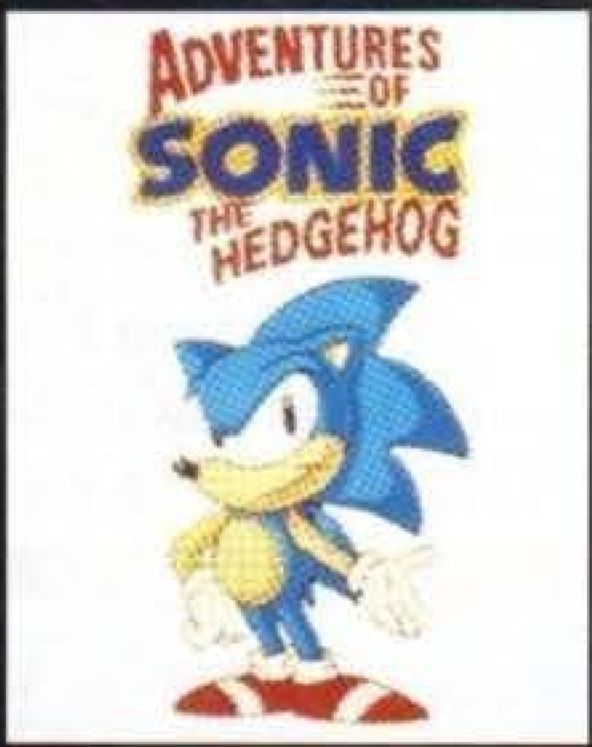
Riportiamo dal comunicato stampa: "Nel tentativo di aiutare a prendere decisioni consapevoli nell'acquisto di videogiochi, la Sega of America ha istituito un "age rating system" (altrimenti detto censura) per i suoi videogiochi.
Il rating apparirà a partire da questo mese sui videogiochi Sega. Inizialmente, Sega fornirà tre classificazioni: GA, per tutti; MA-13, per un pubblico maturo (si consiglia la discrezione dei genitori) e MA-17, per adulti (non adatto ai minori)."
Tom Kalinske ha spiegato questa mossa dicendo che "visto che la grafica dei videogiochi sta diventando più realistica e più giochi vengono sviluppat per agli adulti (più di un terzo dei nostri consumatori hanno più di 18 anni), Sega è sensibile alle preoccupazioni dei genitori che hanno bisogno di uno standard per valutare se un gioco è appropriato per l'età dei loro figli".
Secondo noi si stanno per infilare in un ginepraio di dimensioni clamorose - decidere quale gioco è adatto a chi non sarà facile e susciterà numerose polemiche - ma sicuramente l'avvento del CD, e quindi delle realistiche immagini video in movimento, era destinato a causare una simile autoregolamentazione, onde evitare di ritrovarsi impegolati in una campagna stampa anti-videogiochi come quella esplosa sui quotidiani in questi ultimi mesi.
La classificazione verrà determinata da un consiglio di, diciamo così, "saggi" che prenderà in considerazione i seguenti elementi: premesse e regole del gioco; rappresentazione grafica e fondali; contenuto audio del gioco.
Staremo a vedere.

NUOVE TECNOLOGIE

Dopo l'accordo con la Archer Communications per portare il "famigerato" (© MBF) QSound nei giochi per Mega CD (vedi le news per Mega CD a pag. 19), la Sega ha annunciato un altro accordo, questa volta

http://www.oldgamesitalia.net/









(Dall'alto a sx in senso orario):
- ***Sonic Chaos per Game Gear***
- ***Sonic Spinball per Mega Drive***
- ***Merchandising Sega: Sonic diventa un fumetto***
- ***Sega VR: "Avremo una generazione di ragazzi che crescerà a pane e realtà virtuale.", Jaron Lanier***
- ***Virtua Racing su coin-op***
- ***Jurassic Park per Megadrive***

con la Super Mac Technology, una società attiva nel mondo Macintosh, per incorporare nella sua piattaforma CD il sistema Cinepak - una versione custom della avanzata tecnologia Super Mac di compressione video che consente di occupare meno spazio di memoria, pur mantenendo colori accurati e un'ottima qualità d'immagine video. Secondo Joe Miller, vice-presidente del reparto sviluppo prodotti della Sega, "insieme, le due tecnologie formeranno le basi di un sistema di potenza e qualità senza precedenti. L'implemetazione di Cinepak ci consentirà di aggiungere full-motion video ad alta fedeltà e a pieno schermo ai prossimi prodotti quali *Jurassic Park* e *Joe Montana NFL Football*".

SEGA E AT&T

La società telefonica ha sviluppato un nuovo sistema in collaborazione con la Sega che, una volta inserito nel Mega Drive consentirà a due persone di collegarsi via linea telefonica e giocare uno contro l'altro, ad esempio a *NHLPA Hockey*, pur rimanendo ciascuno a casa sua. L'Edge 16 (questo il nome dell'aggeggio) consentirà inoltre ai due videogiocatori di parlare tra loro mentre giocano, semplicemente alzando la cornetta. Edge 16, infine, potenzierà notevolmente le capacità del Mega Drive, aggiungendo 4 nuovi slot "multi-uso", 128K di memoria RAM e un'uscita dedicata ad una eventuale tastiera.

GIOCHI

E ora, finalmente, veniamo ai giochi. Per ragioni di spazio citiamo i più interessanti e/o attesi. Tutti gli altri saranno descritti nello "specialone" di settembre. È quasi pronta una nuova avventura del mitico Sonic per il Mega Drive. Questa volta lo vedremo ingabbiato in una specie di flipper elettronico gigante, posto a difesa della Veg-O Fortress, l'ultima perfida invenzione del malefico Dottor Robotnik. Al suo fianco il fido Tails, sempre pronto ad intervenire nel momento del bisogno. *Sonic Spinball* dovrebbe essere disponibile verso la fine di quest'anno. Uscirà anche una nuova avventura per i microschermi del Game Gear che si intitolerà *Sonic Chaos*. Il gioco, previsto per novembre, potrà essere giocato in 2 modi: rivestendo i panni di Sonic, oppure quelli di Tails. Due personaggi, doppio divertimento.

La Sega sta per convertire per Mega Drive *Virtua Racing*, uno dei giochi di guida più entusiasmanti che



che si collega al proprio joypad (sia esso per SNES, MD o NES) preferito senza doverlo quindi sostituire con uno nuovo. L'aggeggillo, oltre ad avere programmate una serie di mosse multi-combinazione per giochi come *StreetFighter II* o *Starwing* ha diverse funzioni originali: programmazione fino a 20 mosse personalizzate; comandi analogici per un maggiore e più preciso controllo dei giochi di guida e in quelli sportivi; possibilità di ottenere la massima velocità di funzionamento di una funzione selezionata; ripetezione automatica di una funzione senza dover premere continuamente un pulsante.

SFII

La cartella stampa Capcom era divisa in diverse sezioni: NES, Gameboy, SNES e *StreetFighter II*. Il gioco che ha spopolato lo scorso anno ha assunto uno status tutto suo particolare.
La notizia che tutti voi possessori di Mega Drive aspettavate è che abbiamo visto *StreetFighter II Special Championship Edition* e ci è sembrato tostissimo. Sarà il primo titolo Capcom per Mega Drive e anche il primo titolo in assoluto da 24 megabyte. Il gioco include la possibilità di giocare nei panni di uno dei quattro boss o di scegliere l'opzione "stesso personaggio" (Chun Li vs. Chun Li). Alcuni personaggi hanno nuove mosse speciali: Dhalsim, ad esempio, può sparire e riapparire come nel coin-op. *Street Fighter II Turbo*: per Super Nintendo avrà invece 20 mega di azione a una velocità del 15% superiore a quella del primo *SF II*. Anche qui nuove mosse e opzioni.
Detto questo, l'annuncio più interessante è che *Street fighter II* raggiungerà presto le sale cinematografiche. No, non stiamo dicendo che nelle sale cinematografiche verranno organizzati tornei di *SF II* su maxi schermo, ma che gireranno un film ispirato al gioco della Capcom.
SF II compirà il percorso inverso videogiochi-cinema già fatto da Mario col film "Super Mario Bros." recentemente uscito negli USA. Proprio la Capcom ha deciso di finanziare questa produzione, in società con la Edward R. Pressman Film Corporation. Il film, che sarà diretto dall'espertissimo Steven de Souza, catapulterà i dodici protagonisti del gioco in una storia intricata nella quale il loro scopo sarà quello di salvare un gruppo di ostaggi, avendo a che fare con gentaglia di ogni genere e tipo: mercenari, spacciatori, gang di picchiatori... insomma una trama rigorosamente fedele al gioco Capcom.

di console (per un totale complessivo di 24 milioni di console contro i 13 milioni di console installate negli USA alla fine del '92). Quasi tutti gli altri operatori del settore indicano cifre che variano di poco, al massimo di qualche milione (!) in più o in meno. Così anche per quanto riguarda il software: la maggioranza degli osservatori si trova d'accordo su un 25 milioni di cartucce vendute nel '93 per ciascuno dei due sistemi.
La parità nelle quote di mercato non è però tutto. Il mercato dei 16-bit ha anche delle connotazioni tecnologiche-spettacolari ed è in grado di formare l'immagine di una casa, la percezione che di essa ne ha il pubblico. fi opinione diffusa che la Sega stia creandosi a colpi di marketing un'immagine più "cool", o "mitica", di quella della Nintendo, e costruendosi allo stesso tempo una credibilità tecnologica che affascina i giocatori più appassionati (e più danarosi). Quelli, notoriamente, che fanno tendenza. Le innovazioni che continua a proporre - dal Mega CD alla nuova Sega VR - hanno aperto una breccia nel monopolio Nintendo, il cui nome non sembra essere più l'unico sinonimo di videogiochi.

• *Riccardo Albini*

ULTIME 3DO

Mantenendo la promessa fatta a Las Vegas di far vedere del software per il suo gioiellino, la 3DO Company ha annunciato che 302 case di software hanno firmato accordi di licenza per sviluppare software per il 3DO Interactive Multiplayer.
"Siamo in perfetto orario per il lancio autunnale della macchina e una grande varietà di software sarà disponibile per Natale", ha dichiarato Trip Hawkins, presidente della 3DO, davanti a una conferenza stampa che straboccava di giornalisti e addetti ai lavori.
Diciassette case di software hanno mostrato 35 titoli al CES. Più di 10 saranno pronti al momento del lancio, diventando 20 in totale per Natale. Almeno 91 titoli sono in fase di lavorazione, secondo la 3DO Company.
La Panasonic ha mostrato il modello di multilettore interattivo 3DO, che porta l'avveniristica sigla di FZ-1 REAL 3DO Multiplayer (dove REAL sta per Realistic Environment Active Learning) che dovrebbe venire lanciato nei tempi previsti il prossimo settembre.
Al CES hannoè fatto vedere giochi 3DO in più o meno avanzata fase di lavorazione case quali American Laser Games, Crystal Dynamics, Dynamix, Electronic Arts, Interplay, Intellimedia, MCA, Microprose, Paramount Interactive, Park Place Productions, Psygnosis, Ready Soft, Sanctuary Woods, The Software Toolworks, Spectrum Holobyte, Trilobyte e Virgin Games. I titoli andavano da film interattivi a giochi d'azione e/o d'avventura, da giochi sportivi a titoli educativi, informativi e d'addestramento.
La 3DO Company ha inoltre annunciato di avere adottato per il suo multilettore interattivo i decodificatori video MPEG 1 della C-Cube Microsystems. Ciò consentirà di riprodurre immagini video di qualità omparabile o superiore a quella VHS grazie al suo CD-ROM drive a doppia velocità.



John Madden Football per 3DO

NOVITÀ NINTENDO

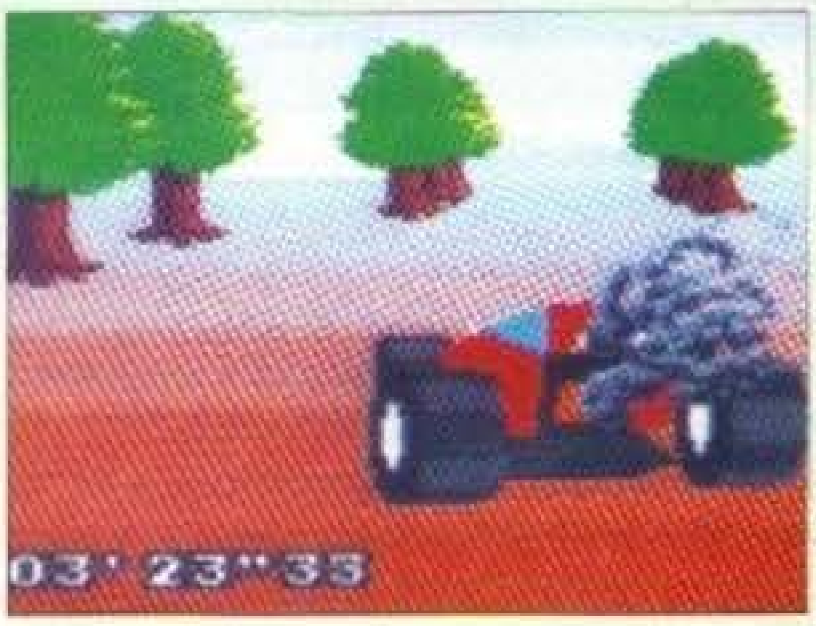
Come abbiamo detto, la Nintendo ha presentato soltanto novità nel campo del software. La cosa, comunque, non sembri limitativa visto che i nuovi giochi sono tutti molto interessanti e dotati di quel certo tocco Nintendo che li rende immediatamente giocabili e divertenti.

Super Mario All Stars - Il titolo di punta è sicuramente *Super Mario All Stars* per Super Nintendo (uscita prevista ad agosto), una raccolta dei tre precedenti episodi di *Super Mario Bros.* per NES più un livello mai apparso prima da noi, intitolato *The Lost Levels*. La grafica e il sonoro dei quattro giochi sono state riadattati al 16-bit Nintendo. La cartuccia è provvista di back-up per poter salvare la posizione di gioco.

NHL Stanley Cup - Il nuovo sport ufficiale Nintendo dopo il basket è l'hockey della National Hockey League, la lega professionista nord americana. *NHL Stanley Cup* è un signor gioco: l'uso della tecnologia Mode 7 consente di ottenere la stessa prospettiva a 360º già vista in *World League Basketball*. Il gioco incorpora delle tecniche di rotoscoping per riprendere i movimenti dei veri giocatori offrendo un realismo veramente eccezionale. *NHL Stanley Cup* sembra essere addirittura meglio di *NHLPA Hockey* dell'Electronic Arts.

FX Trax - La tecnologia Super FX per Nintendo continua a dare i suoi frutti. *FX Trax* è il primo gioco Super FX per due giocatori. Si tratta di una corsa automobilistica simulata che ci porta in una nuova diimensione fatta di azioni realistiche e perfetta controllabilità di gioco, l'ultima novità nel campo delle stunt-corse iperveloci. Quello che *Star Wing* ha apportato nel campo dei simulatori di volo, *FX Trax* lo realizza per le corse automobilistiche.





Mario & Wario - Le avventure di Mario continuano con un nuovo episodio simile per struttura di gioco a *Lemmings*. Colorato e divertente, *Mario & Wario* ha una componente di strategia e una di azione, che nel corso del gioco si mischiano e confondono. *Mario & Wario* è il primo gioco a supportare il mouse Nintendo.

Battle clash II - *Battle Clash II*, malgrado il nome, non è un sequel. Il "II" non sta infatti per secondo ma per due, ovvero per il numero di giocatori: uno sposta il campo visivo del gioco sul monitor tramite joypad; l'altro, imbracciato il Super Scope, non deve fare altro che prendere la mira e cercare di centrare tutti gli avversari che gli capitano sotto tiro.

Wario Land - *Wario Land* è un gioco entusiasmante per Game Boy, creato sulla falsa riga di *Super Mario Land 2*, che sarà disponibile dal prossimo dicembre.

Tetris 2 - Su Game Boy o Nes, per uno o due giocatori, sarà disponibile il seguito del più famoso e giocato gioco del mondo: *Tetris*. Questa volta il rompicapo si fa tridimensionale e la difficoltà del gioco aumenta in maniera esponenziale.



(In alto) Mario & Wario e FX Trax
(Sopra) John Leguizamo e Bob Hoskins nei panni di Luigi e Mario nel film Super Mario Bros.

http://www.oldgamesitalia.net/

Hey, fellows! bentornati alla megarubrica con tutte le novità e le anticipazioni della via lattea in campo di console. Tenetevi forte questo mese: si comincia a parlare di software per 3DO. e del CD-ROM per SNES: sciroppatevi tutte queste pagine alla velocità della luce, e poi... andate avanti con quelle che seguono!

NEWS ANTEPRIME

A CURA DI MATTEO BITTANTI

GRAZIE AL CIELO!

Il futuro dei videogiochi è, tra le altre cose, il satellite. Lo ripetiamo da mesi, anche e soprattutto perché vorremmo svegliare la nostra sonnacchiosa nazione dal letargo tecnologico che ci riduce al rango di un paese sottosviluppato, e il modo migliore per farlo è insegnare a voi, giovani menti che ci seguite mensilmente, tutte le meraviglie hi-tech di cui beneficia il resto del mondo. Per non restare fuori dai grandi giochi. Cosa c'entra tutto questo con *Mario* e compagni? Molto più di quanto voi possiate immaginare.
La Sega ha stretto un accordo con la Time Warner e la Tele-Communication (TCI), due delle compagnie americane più importanti nel settore tv via cavo. Motivo? Ebbene, i tre porcellini, tutti insieme, stanno lavorando a un progetto rivoluzionario: la prima emittente videoludica satellitare americana. Come funziona? Semplicissimo: con un semplice adattatore e un abbonamento mensile, i possessori del Genesis (il MD americano) potranno ricevere direttamente sul televisore di casa i più recenti giochi per la propria console. Immaginate le immense potenzialità del sistema: sarà possibile vedere in anticipo qualche livello di *Sonic 3*, ad esempio, così potrete decidere se comprare poi il gioco completo o meno. Di conseguenza, la qualità media dei giochi dovrà necessariamente elevarsi, perché nessuno comprerebbe un titolo scarso dopo averlo visto. E solo allora l'ipocrita consiglio del recensore beota ("dategli un'occhiata prima di comprarlo"), potrà avere una parvenza di senso. Oltre venti milioni di americani sono abbonati alle TV via cavo delle due compagnie sopracitate. Aggiungete ben sette milioni e mezzo di Genesis venduti e potrete facilmente capire le dimensioni di un tale business. A proposito, non stiamo parlando in astratto, niente affatto: il sistema partirà il prossimo settembre in via sperimentale e per Natale la Time warner e la Sega prevedono milioni di abbonati. E l'Europa? La Sega sta studiando un sistema analogo, e speriamo al più presto di riferirvi notizie positive. Nel frattempo anche la Nintendo sta lavorando a un progetto simile, che dovrebbe diventare operativo in America il prossimo aprile. Il futuro, scusate il cliché, è adesso.

QUI PHILIPS!

Il software del CD-I attualmente disponibile, contrariamente a quello che Philips e alcune riviste del settore sostengono, è tutt'altro che esaltante. Le cose potrebbero però presto cambiare con il lancio di *Super Mario's Wacky World* per CD-I. Il gioco, ispirato alle avventure dell'idraulico di Trapani, è una sorta di deluxe version dei giochi precedentemente apparsi sulle console Nintendo. Vanterà full motion video e i vari personaggi saranno impersonati da attori in carne e ossa. Ma non è finita, sono stati annunciati anche *The Legend of Zelda: Wand of Gamelon* e *Link: Faces of Evil*. Ma le novità Philips non si esauriscono certo qui: la compagnia olandese sta impegnandosi a fondo per imporre il CD-I come unico standard digitale, prima che ci riesca il 3DO. Ma per farlo serve software, software massiccio, e solo ora la Philips sembra averlo capito. Oltre a *Super Mario*, sono stati annunciati un sacco e una gazzosa di giochi che finalmente dovrebbero rendere onore alla macchina. Parliamo di *Striker*, della Rage, una simulazione calcistica che sarà molto prevedibilmente differente dalla versione Amiga e Super NES (vedi preview), ma citiamo anche di *7th Guest*, l'imponente "gioco" della Virgin, su due CD (la critica inglese lo ha definito come un incrocio tra David Lynch, il regista di *Twin Peaks* e *The Elephant Man* tra gli altri, *Cluedo*, il popolare gioco in scatola e *The Shining*, il romanzo horror di King portato brillantemente sullo schermo (non secondo Stephen, comunque) da Stanley Kubrick. Entro settembre vedremo anche *Inca* (già uscito per PC CD-ROM), *Eye of the Earth, Video Speedway, Secret Name of Ra, Scotland Yard, Riddle of the Maze, Girls' Club, Go.* Inoltre, vi annunciamo che grazie alla Haymarket Publishing, anche il CD-I avrà una rivista dedicata. Intitolata "CD-I" (wow! Non ci si può sbagliare!), la testata recensirà tutto il software in arrivo per la piattaforma multimediale della Philips. Sul primo numero (in vendita a giugno), in esclusiva la recensione completa di *CD-I International Tennis Open*. La rivista è bimestrale e la Haymarket prevede di vendere 60000 copie. Ah, la rivista sarà lanciata solo in Inghilterra. Checkate il vostro "giornalaro" internazionale di fiducia. Per quanto riguarda il futuro del CD-I, la Philips si dichiara estremamente ottimista. Dopo aver venduto circa 100 mila unità in tutto il mondo (di cui 50,000 in Europa), la compagnia olandese ha investito oltre tre milioni di sterline in pubblicità per pompare ulteriormente la propria macchina: entro la fine del 1993 la Philips prevede di raddoppiare le vendite. CD-I Power in vista?



LEGENDA

- CONSOLE
- CASA
- GENERE
- GIOCATORI
- USCITA

Per tutti i [illegible] con le cellule grigie poco sviluppate spieghiamo che per "casa" non si intende l'indirizzo dello sviluppatore [illegible] del gioco, e che alla voce "giocatori" non metteremo il nome dei redattori che l'hanno provato.

you read it here... FIRST!

STOP THE PRESS!!!

*** HOT! HOT! HOT! Prendete nota! Che ne direste di una console portatile compatibile con i giochi del Super NES, Mega Drive, NES e Master System che può funzionare anche sul TV di papi? Che il caldo ci ha fatto frullare la brodaglia grigia? Uomini di poca fede, Game Power vi rivela le news più scottanti sull'Action Gamemaster, creata dalla compagnia americana Active Entertainment. Si tratta di una rivoluzionaria console il cui prezzo dovrebbe aggirarsi sulle 300 mila lire, annunciata per settembre in America perfettamente compatibile con le vagonate di giochi disponibili per le due macchine di punta della Nintendo e della Sega. Può essere utilizzata come portatile oppure connessa alla TV/Monitor. Nel primo caso la console sfrutta un monitor a cristalli liquidi delle dimensioni di quello del Super Vision. Non conosciamo le reazioni Sega e Nintendo (battaglie legali in vista?). La macchina è corredata da adattatori e joypad vari. DRASTICO! È previsto anche un lancio europeo.**

*** Pare che la Nintendo abbia ormai superato i rivali della Sega nel mercato più importante del mondo accanto a quello nipponico: stiamo parlando naturalmente degli States, dove i papà di *Mario* assicurano di aver venduto qualcosa come 8.7 milioni di Super NES, e di aver**

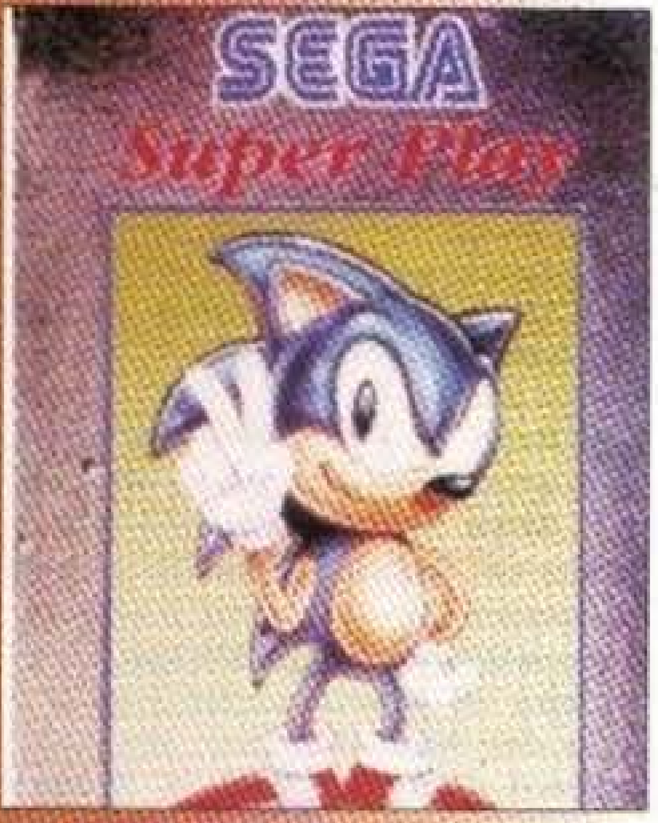
NEWS ANTEPRIME

ottenuto quasi il 70% del mercato a sedici-bit. La Sega ovviamente... Nega. Sega, nega: non so se avete colto. Ehm, i papà di *Sonic* hanno raggiunto quota 7.5 milioni di Genesis venduti negli States. Grande Battaglia!

✱ Ancora Nintendo: come sapete il colosso nipponico da qualche mese distribuisce ufficialmente i propri prodotti, sia hardware che software, in alcuni nei mercati più importanti d'Europa, senza intermediari. Ebbene, uno dei primi risultati della nuova, aggressiva politica Nintendo, si è concretizzata con il lancio inglese del Super NES *Starwing Pack*. Si tratta di un package contenente oltre al Super NES, due joypad e il fantastico *Starwing*, al prezzo di 130 sterline, ovvero 280 mila lire circa, contro le 159 sterline dello *Street Fighter 2* Pack. Non si conoscono ancora i dati di vendita (la nuova confezione è stata commercializzata lo scorso 5 giugno), ovviamente, ma la Nintendo è sicura del successo di questa nuova radicale iniziativa.

✱ Restiamo in tema: tutte le riviste americane del settore hanno dedicato la propria copertina a *Starfox*, il primo gioco poligonal-chippato della Nintendo. Per la cronaca, solo quattro giochi, *Super Mario World* (SNES), *Sonic 1-2* (MD) *Street Fighter 2* (SNES) avevano conquistato in precedenza la totalità delle cover.

✱ La Panini di Modena, si, proprio loro! Dopo milioni e milioni di figurine dedicate a calciatori vari, finalmente hanno



SUPER NES NEWS

Le conversioni Neo Geo/Super NES sono ormai storie di ordinaria amministrazione. In attesa del sedicibittico *Art of Fighting* (K-Amusements, 16 Mbit) aggiungiamo al listone anche *Fatal Fury 2* (Takara, ancora sedici Megabit) e *Sengoku* (Data East), senza dimenticare *World Heroes* (Sunsoft, i tizi di *Death Valley Race*). Picchiaduro, picchiaduro e ancora picchiaduro. Il grandissimo *Dr Franken* (Elite), uno dei migliori titoli per GB di tutti i tempi, si appresta al grande salto: la versione a sedici bit è stata annunciata per il prossimo ottobre. *Street Fighter 2: Turbo* uscirà a novembre in Giappone, per cui preparatevi psicologicamente allo speciale di Game Power che troverete a settembre.

Un nuovo titolo Enix sta sconvolgendo il Giappone. Purtroppo non si tratta dell'annunciatissimo *Actraiser II*, probabilmente il sequel più sugosamente atteso dopo, che so, *Street Fighter 3*, ma di *Seventh Saga*, un eccezionale gioco di ruolo con moltissima azione (dopo *Breath of Fire* il trend dominante è diventato quello di miscelare elementi fantasy con combattimenti alla *Rastan Saga*). *The Seventh Saga* è la versione americana di *Elnard*, il GdR della Gameplan 21 distribuito dalla Enix (vedi articolo seguente). Dopo il discreto *Cacoma Night* è in arrivo per Super NES un altro clone di *Qix*: si tratta di *Bizyland*, l'ultimo titolo della Seta (*F1 Exhaust Note 1/2*). Carino, ma non sembra niente di trascendentale.

Molto più succoso sembra essere *Wizard of Oz*, la versione ludica del bellissimo romanzo di Baum, sempre ad opera della Seta, del quale parleremo a settembre visto che non è ancora terminato. La Microprose sta lavorando alla versione di *Civilization* per Super NES (previsto, tra l'altro, anche per Sega CD), un titolo che ha fatto storia su computer e che definire solo "gioco" è forse un miccino riduttivo. Imminente *Super Shadow of the Beast*, dalla magica IGS. Aspettatevi tutta la grafica del capolavoro Psygnosis con un sacco di nuove trovate, tra cui livelli ed enigmi extra... Cosa manca al Super NES? Ma è chiaro! Una simulazione motociclistica alla *Super Hang-On*, poffarbacco! Ed ecco che la Atlus salta fuori con *GP-1*, che non è un arretrato di Game Power, come i più audaci tra voi avranno immaginato, ma un giochillo cattivo cattivo per centauri Piaggio. Il gioco vanta tredici livelli, un bel banana split/screen e Mode 7 come non l'avete mai visto. Ah, *Lamborghini American Challenge* è la versione per Super NES di *Crazy Cars III*.



"Dalla Titus con Amore"

QUI PSYGNOSIS

Ufficialissimo! È in fase avanzata di realizzazione *Lemmings 2*, uno dei dieci migliori titoli per Amiga di quest'anno, anche per Super NES. La Psygnosis potrebbe lanciare il gioco autonomamente, senza cercare distributori americani o giapponesi come Sony o Sunsoft. Il titolo sarà disponibile a ottobre/novembre e dovrebbe essere compatibile con il Mouse Nintendo. Inoltre sono state annunciate anche le versioni Super NES dei bellissimi *Wiz'n Lizzy* e *Pugsy* in arrivo per MD. Dovrete aspettare fino a Natale, comunque...



USCITE SUPER NES

GIUGNO/LUGLIO JAPAN

Super Formation Soccer 2	Human	Sportivo
Cotton Datam	Polystar	Sparatutto
Troddlers	Seika	Rompicapo
Rocky Rodent	Irem	Piattaforme
Run Sabre	Hori	Azione
Magic Johnson's Super Slam Dunk	Virgin	Sportivo
World Soccer	Coconuts	Sportivo
Super Back to the Future 2	Emi	Piattaforme
World Heroes	Sunsoft	Picchiaduro
Top Racer 2	Kemco	Sim. Corsa
Sonic Wings	Video System	Sparatutto
Solstice 2 (Equinox)	Sony	Azione
Super Famistar 2	Namcot	Sportivo

http://www.oldgamesitalia.net/

3DO! ARRIVA IL SOFTWARE!

A Chicago verranno presentati i primi titoli (almeno una decina, secondo la Matsushita) per quella che secondo molti potrebbe diventare la piattaforma ludica del futuro. Intanto è stata annunciata una delle prime periferiche della macchina: si tratta di speciali occhiali treddi che, utilizzati per particolari giochi, permetteranno di accrescere notevolmente il realismo. Uno dei primi titoli in fase di sviluppo che si avvanteggerà di un simile aggeggilo è *3D Laser Blaster*. Il primo passo verso la realtà virtuale da salotto. I titoli già pronti sono ovviamente quelli della Electronic Arts, che è uno dei partner della Matsushita. *Road Rash 3D* è un incrocio tra *Super Hang On* e le gare motociclistiche che vedete ogni domenica sul vostro televisore.



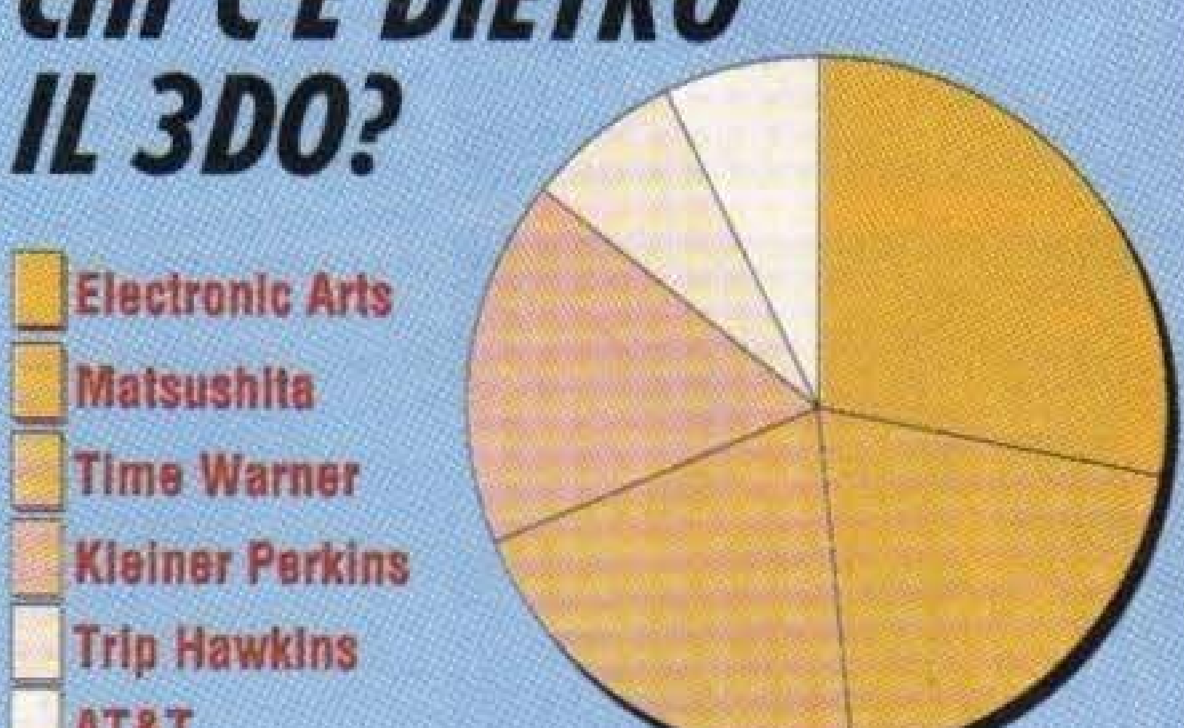




Road Rash 3DO
3DO Golf
Jurassic Park

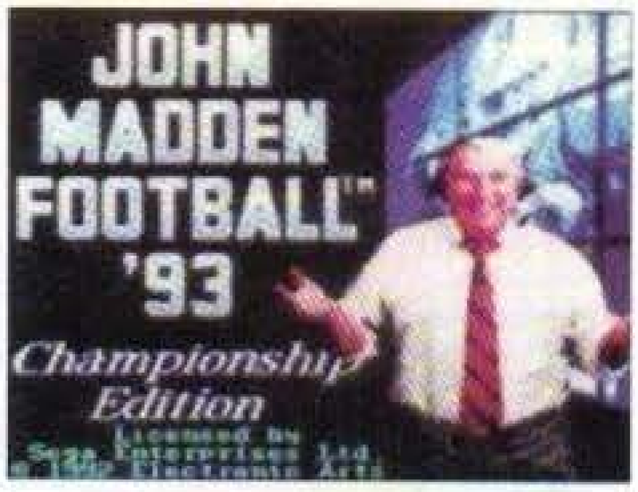
Le prime schermate che abbiamo visto erano semplicemente impressionanti. Non ci sono più sprite o "omini", ma background e personaggi completamente digitalizzati. Come direbbero gli americani: "stunning!" ovvero drastico! Altrettanto radicale è *3DO Golf*. Dimenticatevi del già spettacolare *Palm Spring Golf* per CD-I o *Links* per PC. Il titolo della EA è IL golf definitivo, almeno secondo la software house americana: anche qui gli sprite sono sostituiti da reali attori digitalizzati, così come per i vari percorsi. Amazing! *3DO Football* sembrava una partita trasmessa da ESPN (il Tele+2 americano). Vanta miliardi di prospettive differenti, squadre, statistiche, ecc. *Jurassic Park* sembra estremamente caldo: è un incrocio tra un'avventura e un gioco d'azione, oltre a essere il tie-in ufficiale dell'atteso film. Ho visto il futuro e si chiama 3DO...

CHI C'È DIETRO IL 3DO?



NEWS MEGA DRIVE

Un team americano di programmatori si è aggiunto alla controparte nipponica: *Sonic 3* è destinato a diventare il gioco più "vasto" della Storia del porcospino blu. Non si esclude un gioco da sedici Megabit (secondo altri invece il gioco potrebbe risultare, alla fine, la prima cart da 24 Mbit per Mega Drive!!!), e sembra scontata una versione deluxe per Mega CD, ma scordatevi di vederlo prima di Natale. Prendete nota: *Lemmings 2* (Psygnosis), *Chuck Rock 2* (Core) e *Zool* (Gremlin) sono attesi rispettivamente a dicembre, novembre, gennaio per MD. Al ritorno dalle vacanze potremo dare un'occhiata al nuovo *John Madden Football '93 Championship Edition* (!) della EA, una versione ulteriormente migliorata della nota simulazione di football americano. Il gioco vanta una quarantina di squadre, la solita struttura e gameplay, ecc. Ma agli aficionados sicuramente piacerà. La cosa interessante è che la sega lancerà il gioco solo per il mercato del noleggio, che in Inghilterra ha cominciato a ingranare niente male (quasi 200 titoli sono noleggiabili in negozi di videogame, videoteche e "discherie" musicali varie). In occasione del lancio di *Street Fighter 2: CE* per MD, la Capcom ha realizzato una versione per la console Sega del massiccissimo stick a sei tasti, il celeberrimo Arcade Powerstick già uscito per Super NES. Nel frattempo sono arrivati in Italia (parallelamente) anche il mouse e il Sega Tap per Mega Drive. Il Sega Tap, analogamente al Multi Tap per Super NES o PC Engine è un adattatore che permette fino a cinque giocatori di blastare allegramente. Il primo gioco che sfrutta l'aggeggio è *Gauntlet* (Tengen), imminente.





La nuova linea Sega

NEWS ANTEPRIME

trovato un soggetto radicale distruttivo: si tratta degli eroi e dei personaggi dei videogiochi! In Inghilterra (la Panini è stata acquistata qualche anno fa da una compagnia inglese), sono recentemente uscite una serie di figu, o meglio card (vedi Figurone Top Score), che raffigurano tutti i personaggi dei videogiochi Sega. How many? Sono 118, e non ci resta che sperare anche in un lancio italiano!

*** Lo scorso maggio (il 29, per essere precisi), è stato lanciato in Inghilterra il fumetto di *Sonic the Hedgehog*, grazie all'editore 2000 AD (sono gli stessi tizi del mitico *Judge Dredd*). Si prevedono 400 mila copie vendute (!). Oltre alle avventure del porcospino, potrete leggere anche le tristi vicende di Joe Musashi, l'eroe di *Shinobi*. Sempre sul numero uno troverete anche qualche striscia di *Golden Axe*. *Kid Chameleon*, *Streets of Rage*, *Wonder Boy*, *Decap Attack* e altri saranno trasposti su carta. Non escludiamo che qualche editore italiano acquisti i diritti per la versione nostrana.**

*** Avete presente il sistema virtuale che la Sega sta sviluppando per la propria console a sedici bit? Stiamo parlando ovviamente del Virtua Sega, del quale la grande "S" ha parlato durante lo scorso CES di Las Vegas. Beh, pare che i papà di *Sonic* stiano lavorando a una versione "virtualmente tridimensionale" del drastico *Virtua Racing*. Più informazioni saranno fornite al CES di Chicago, e Game Power, ovviamente ci sarà.**

*** La versione americana di *Operation Time-Bomb Logic* (Jaleco) recensito sul numero 18 di GP (85%), è intitolata *The Fearsome Fortess*, mentre il *Dead Dance* (Jaleco once again) americano ed europeo (ufficiale) si chiama *Tuff E Nuff* (suona come "duro abbastanza").**

*** Torniamo a parlare della Nintendo. Secondo i più importanti economisti giapponesi, la grande "N" diverrà per il marzo del 1994 la società nipponica più importante del Giappone, superando colossi come Toyota, NHK o Sony. Rispetto all'anno precedente i profitti**

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS ANTEPRIME

della Nintendo dovrebbero aumentare del 5%, raggiungendo quota 175 miliardi di yen.

★ La Virgin ha acquistato i diritti per la trasposizione videoludica del recente film interpretato da Sylvester Stallone, *The Demolition Man*. Sono state annunciate versioni per MD, MCD, Super NES, Amiga 1200, 3DO e migliaia di altri sistemi. La cosa interessante è che, per quanto riguarda le versioni digitali, il gioco sarà interpretato da Stallone stesso, le cui performance verranno digitalizzate in studio. Da ora in poi dovremo dire "dirige" la Virgin... Un'altra licenza importante è destinata a diventare una serie di successissimi videogiochi per varie console. Parliamo di *Dragon*, il film ispirato alla vita di Bruce Lee che dovrebbe uscire a Natale in America. Torneremo a parlarne abbondantemente.

★ Misteri dell'economia: la Nintendo si allea con la Philips per realizzare il CD-ROM per il Super NES. Divorzio: la Philips si lancia sul CD-I. La Nintendo si allea con la Sony per lo stesso motivo. Divorzio: la Sony si concentra sulla Play Station. Risultato: meglio soli che male accompagnati. Più recentemente: la Panasonic aveva stretto un accordo con la Philips per realizzare un nuovo CD-I, perfettamente compatibile con quello degli olandesi. Peccato però che la Panasonic sia posseduta dalla Matsushita, la compagnia che è dietro al 3DO. Inutile dire che il progetto di cooperazione con la Philips è ormai irrimediabilmente compromesso.

★ La Malibu Comics è semplicemente scatenata! Dopo il fumetto di *Street Fighter 2*, è imminente il lancio delle avventure cartacee ispirate direttamente a *Mortal Kombat*, il videogioco Williams che da mesi domina le classifiche statunitensi. Checkate il vostro fumettaro d'importazione: non è Dylan Dog, ma si lascia leggere.

★ *Street Fighter 2* è un sinonimo di Capcom. Il colosso nipponico ha rilevato di aver venduto la colossale cifra di SEI milioni di pezzi del picchiaduro più osannato della storia. E ora, con l'imminente lancio di *SF2:*

USCITE MEGADRIVE

LUGLIO/AGOSTO

Double Clutch	Sega	8Mbit	Azione
Gauntlet	Tengen	8Mbit	Azione
Golden Axe 3	Sega	8Mbit	Azione
Jungle Strike	EA	16Mbit	Azione
LandStalker	Climax	16Mbit	GdR*
Pugsy	Psygnosis	8Mbit	Arcade/Avv.
Rocket Knight Adv.	Konami	8Mbit	Azione
Shining Force	Sega	16Mbit	GdR*
Snow Bros	Sega	8Mbit	Piattaforme
Street Fighter 2	Sega	20Mbit	Picchiaduro
World Cup Soccer	Tecmo	8Mbit	Sportivo
Ultimate Soccer	Sega	8Mbit	Sportivo
Ultraman	Sega	8Mbit	Picchiaduro



Tecmo World Cup: un titolo sportivo o un gioco di ruolo?

* Versione Inglese!

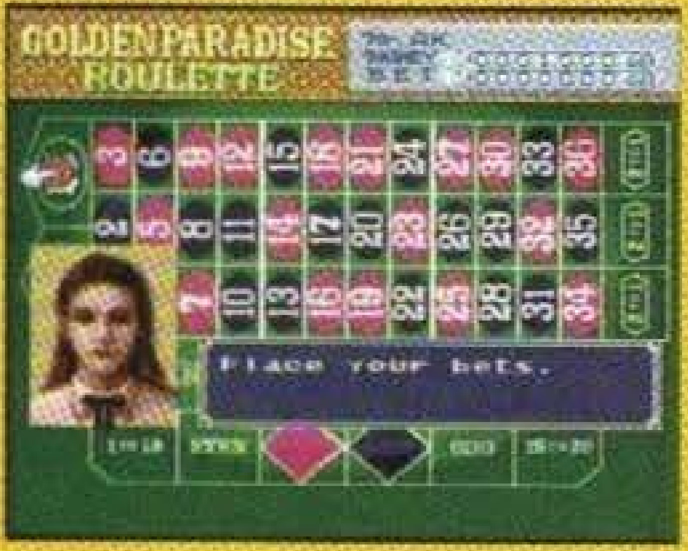
QUI NINTENDO

Cosa bolle in pentola alla Nintendo? Una stracaterva di novità, una più sugosa dell'altra. Avevamo parlato il mese scorso di *Super Mario World Collection* (agosto, Japan), la prima cart da sedici Megabit targata Nintendo, che riunisce i primi tre (anzi quattro) episodi della saga più amata dai fan di *Mario*, ovvero *Super Mario Bros 1-2-3* (più la versione giapponese di *Super Mario 2, Doki Doki Panic*). Ovviamente la grafica rispecchierà le potenzialità del Super NES, mentre per quanto riguarda struttura dei livelli, bonus ecc., i giochi dovrebbero essere assolutamente identici.
Ma non è finita, sembra che la Nintendo stia lavorando a un nuovo titolo di *Mario* per Game Boy, un certo *Super Mario Land 3* (4 Mbit). Non si esclude che la cartuccia possa incorporare uno speciale chip che la grande "N" sta sviluppando per migliorare le prestazioni del suo portatile (ehi, non aspettatevi *Starfox*, comunque!). Torniamo al Super NES: è previsto un sequel di *Mario Paint*. Piantatela di sghignazzare, non è uno scherzo! Si tratta di un programmino musicale che utilizza il solito Mouse. Utilità? Boh, vi permette di creare jingles e musichine idiote. Probabilmente gli americani ne andranno pazzi.
Ma è forse finita? Ovviamente no. La Nintendo sta sviluppando *Yoshi's Haunting*, il primo gioco dedicato esclusivamente alle avventure del dinosauro/draghetto più simpatico della storia dei videogiochi. Pare che sia in fase di programmazione anche *Mario & Wario*, gioco del quale al momento non si conosce che il titolo (per giunta, nemmeno definitivo). Tutti i titoli sono attesi entro Natale. A Chicago, inoltre, verrà presentata a pochi eletti il prototipo di *F-Zero 2*, che potrebbe chiamarsi *Racing Hero*, chippato (*Starfox* rules) e poligonale. Parlando di roba imminente, *Vegas Stakes* dovrebbe già essere in circolazione quando leggerete queste righe. Presentato a Las Vegas circa sei mesi fa, *Vegas Stakes* è un simulatore di casinò. Blackjack, roulette russa e azzardate varie per il vostro Super NES...











MEGA CD NEWS

Insieme alla versione per PC Engine Duo anticipata il mese scorso, è in arrivo anche quella per Mega CD di uno dei numerosi simulatori Maxis: si tratta di *Sim Earth*, disponibile anche per Super NES, su cart. Il gioco lo conoscono tutti (si tratta di simulare il caro vecchio pianeta Terra), per cui passiamo a qualcosa di più sugoso. Ah, una brutta notizia: pare che *Sonic III: Time Attack*, atteso per maggio, uscirà solo tra settembre/ottobre. Motivo? La fase di debuggin' ha costretto i programmatori a riprogrammare ex novo un paio di livelli. *Joe Montana NFL Football* è destinato a fare la differenza tra una simulazione su cart e una su CD. La Sega ha sviluppato un titolo che incorpora seicento animazioni, una trentina di squadre, una caterva di prospettive diverse... Motivo: annichilire i rivali EA, e in particolare la trilogia di *John Madden Football*. Ad agosto, per Mega CD. Se non andate in vacanza al mare, beccatevi *Ecco The Dolphin on CD*, la versione digitale dell'omonimo titolo per Mega Drive. Le differenze consistono più che altro in un restyling sonoro (il gioco vanta il famigerato QSound, il sonoro "multidimensionale"), a cui si aggiunge la classica intro digitalizzata e qualche animazione in fmv tra un livello e l'altro. Se non lo avete su cart, l'acquisto del CD è pressoché obbligatorio. *Citizen X* è un gioco Sega che si avvicina come concept a *Sewer Shark* e a *Night Trap*, ovvero un sacco di full motion video, ma, finora, poca interazione. Speriamo che il nuovo titolo sia più giocabile degli altri due.

STRIKER

SUPER NES 8 MBIT
ELITE
SPORTIVO
1-2
IMMINENTE

Lo diciamo subito: la beta version che ci ha inviato la Elite ci ha veramente entusiasmato. Dimenticatevi la già buona versione Amiga schiaffata sullo scaffale dell'oblio troppo in fretta (anche perché lanciata in contemporanea a *Sensible Soccer*): quella per SNES è veramente brillante. Il gioco utilizza la stessa prospettiva di *Super Formation Soccer*, ma l'azione è estremamente veloce e realistica. Migliaia di opzioni disponibili e una stracaterva di squadre mondiali fanno di *Striker* il miglior gioco di calcio per SNES. Fino ad ora, of course. Esiste perfino la possibilità di realizzare da sé la propria maglia, e di giocare in palestra. Doppio replay, rigori... Non manca proprio nulla! A settembre la recensione completa! ATTENZIONE! La versione per Mega Drive di *Striker* si chiamerà *Ultimate Soccer* e verrà distribuita dalla Sega ad agosto. Il gioco è compatibile con il nuovo joypad a sei tasti della Sega stessa e con il nuovo Sega Multi Tap che permette il gioco simultaneo fino a otto giocatori (quattro contro quattro).



SUPER FORMATION SOCCER 2

SUPER NES 8 MBIT
HUMAN
SPORTIVO
1/4
LUGLIO

Recensito in uno dei primi numeri con un generoso 89%, *Super Formation Soccer* è rimasto per quasi un anno il miglior gioco di calcio per Super NES, fino a essere superato dal buon *Striker* by Elite. Ebbene, l'atteso seguito del gioco noto in patria come *Super Soccer* è ancora targato Human, ovviamente, e sfrutta, tra le altre cose, il Multitap Hudson o qualsiasi adattatore per 4 giocatori disponibile per Super NES. Grande novità? Not really: già nel primo *Formation Soccer* per PC Engine si poteva giocare in quattro contemporaneamente, ma se non avete l'otto bit Nec, la cosa vi interesserà relativamente. Ancora una volta, *Super Formation Soccer 2* permette di simulare i mondiali di calcio (ormai mancano dodici mesi o giù di lì), e ripresenta la non tanto classica prospettiva 3/4. Un grande gioco, probabilmente. La versione inglese sarà disponibile solo verso la fine di settembre.





Argentina-Brasile 1X2
E il buon Caniggia butta fuori...



NEWS ANTEPRIME

CE per Mega Drive, PC Engine, Super NES, la cifra è sicuramente destinata a crescere... E *Street Fighter 3* è sulla via...

*** Così come lo è *Sonic the Hedgehog 3*, come potrete leggere più avanti. Ma perché parlarne due volte? Giusto, in realtà volevamo parlarvi della recente iniziativa della Tomy (la quale, tra l'altro, è la compagnia dietro al progetto del lancio europeo del Barcode Battler), che consiste nel lancio di tutta una serie di articoli riguardanti appunto il buon *Sonic*, tra cui: portachiavi, adesivi, pupazzetti di peluche, pupazzetti tipo *Puffi*, modellini vari, biliardini, walkie-talkie, ecc. Alla fine, la Sonic mania potrebbe rivelarsi più deleteria di un'altra ben nota mania...**

SUSSURRI E BISBIGLI

Voci assolutamente non confermate che potrebbero trasformarsi in realtà da un momento all'altro (come spesso avviene, vedi numero 17)

1 Si vocifera che il Mega Drive 2 e il Mega CD 2 non saranno lanciati ufficialmente al di fuori del Giappone... Solo voci? Lo saprete al ritorno dalle vacanze... In ogni caso non è una grande perdita: come già

ANCORA CALCIO!

Il calcio fa bene, perché previene l'osteoporosi, fratelli, mentre il potassio contenuto nelle banane è utile per gli sforzi sportivi che in genere richiedono notevole dispendio di sali minerali. Che cosa c'entra tutto ciò? Nothin', volevo solo anticiparvi l'uscita di *High School Soccer* (SNES) della drastica Sunsoft, la prima simulazione calcistica che vanta squadre di liceo (non parlatemi di *Captain Tsuboso*, quello era un GdR!). La cosa interessante è che il gioco vanta una prospettiva similare a quella di *Kick Off* e sembra altrettanto giocabile... Aaayeah! Last but not least: dalla poco conosciuta Coconuts è in arrivo *World Soccer*, che intuitivamente simula "calcio e maccheroni". La notizia stracroccante viene direttamente dalla Electronic Arts, che ha confermato l'uscita un gioco di calcio per SNES e Mega Drive (*EA Soccer!*). Uscirà tra sei mesi circa ed è attualmente in fase di programmazione grazie a un team europeo... Nello stesso periodo, sempre per MD e SNES potremo vedere la simulazione calcistica della Graftgold... E *Sensible Soccer*? Settembre, gente! Here we go...

Ma che grafica! Sembra quasi vero!

NEWS ANTEPRIME

sapete le due macchine avranno le medesime specifiche tecniche rispetto a quelle già in circolazione, l'unica novità sembra consistere nel fatto che il Mega CD 2 si connette lateralmente al Mega Drive 2 (PC Engine CD-ROM docet)... Big time...

2 Sembra che la Capcom abbia intenzione di realizzare un GdR per Super NES che ha come protagonisti gli eroi di *Street Fighter 2*... Pazzesco! Intanto si sussurra che in *Street Fighter 3* (il coin-op) ritroveremo solo due dei combattenti di *SF2*, mentre ci potrebbero essere qualcosa come dodici nuovi tizi...

3 Qualcuno ha sollevato seri dubbi rispetto alle potenzialità del Mega CD. In particolare si vocifera che, contrariamente a quanto sostiene la Sega, i due microprocessori del sistema (quello del Mega Drive e del Mega CD) NON lavorerebbero in parallelo, ma si escluderebbero addirittura a vicenda. Il che significherebbe che il Mega CD sarebbe, in fin dei conti, un semplice Mega Drive leggermente più veloce e con un paio di chip in più... Prendete questa voce con le pinze, probabilmente si tratta di una malignità messa in giro da qualcuno vicino alla Nintendo. In ogni caso, fa pensare.



MEGA CD USCITE

LUGLIO/AGOSTO

Dark Wizard	Sega	GdR
Dungeon Master: Skull Keep	Jvc	GdR
King's Quest 5	Sierra	Avventura
Microcosm	Psygnosis	Sparatutto
Police Quest 3	Sierra	Avventura
Space Quest 4	Sierra	Avventura
Stellar 7	Sierra	Sparatutto
Time Gal	Sega	Avv. Dinamica
Willy Beamish	Sierra	Avventura
World War III	Bignet	Strategia

FINAL FANTASY ADVENTURE 2

- SUPER NES 16 MBIT
- SQUARE SOFT
- GIOCO DI RUOLO
- 1
- OTTOBRE

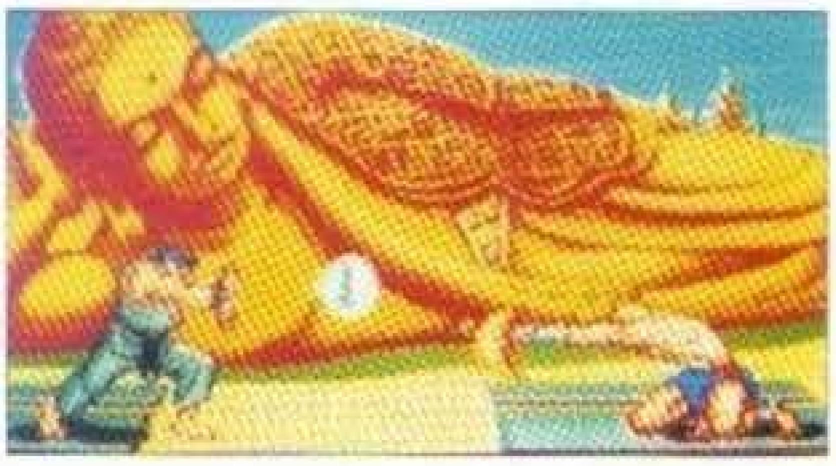
Trema, *Zelda*! Atteso come il miglior gioco di ruolo della Storia del Super NES, *Final Fantasy Adventure 2* è nientepopodimeno che la conversione dell'omonimo gioco per GB. Le riviste giapponesi ne parlano ormai da mesi, ma sembra che l'hype sia giustificata. Anche noi ne abbiamo già parlato, e ne parleremo ancora! In sedici-bittoni di gioco, la Square ha inzaccato una caterva di grafica, azione ed enigmi vari. Mode 7 alla stragrande, tre personaggi selezionabili (un arciere, un mago, un guerriero), dei quali due controllati dal computer, prospettive innovative e combattimenti ultrarealistici. Un futuro hit! Per la cronaca, anche l'atteso *Final Fantasy V* vanta sedici bittoni...

STREET FIGHTER 2 CHAMPIONSHIP EDITION

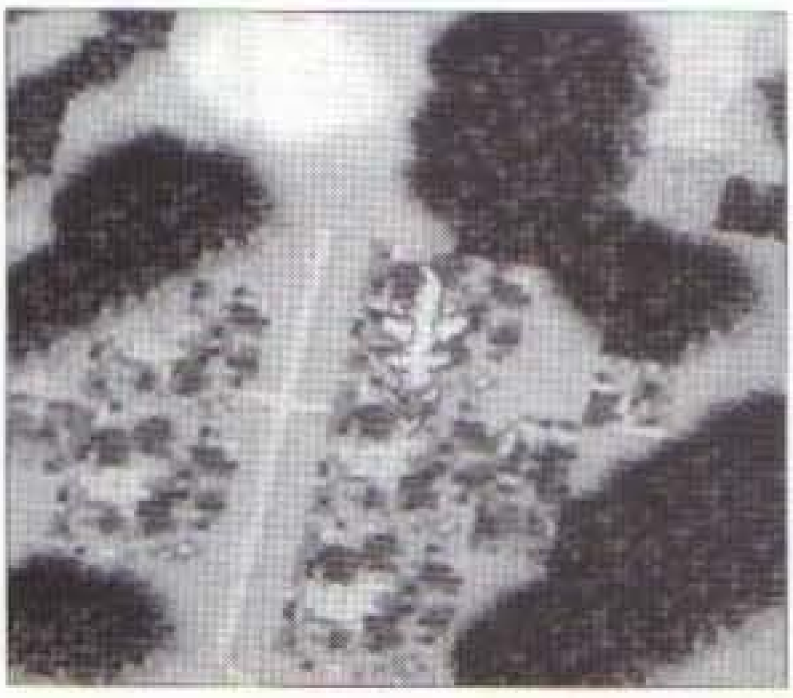
- MEGA DRIVE 20 MBIT
- SEGA
- PICCHIADURO
- 1/2
- AGOSTO

Le prime voci risalgono a dicembre. Mentre la Nintendo triplicava le vendite della propria console a sedici bit grazie al capolavoro Capcom, sulle riviste del settore si andava vociferando che la software house nipponica stesse lavorando anche a un progetto per Mega Drive. Sviluppato in assoluta segretezza (solo un paio di mesi fa abbiamo svelato l'arcano), *SF2: CE* è ormai quasi terminato. Il gioco occuperà venti Megabit (e non sedici, come precedentemente annunciato) e sarà lanciato ufficialmente in America il prossimo agosto, sotto etichetta Sega. Come saprete benissimo, la *Championship Edition* vanta, rispetto al normale *SF2*, più mosse, più tecniche d'attacco, a cui si aggiunge una velocità leggermente superiore al titolo originale e la possibilità di impersonare i quattro boss (Mr Bison, Vega, Balrog e Sagat). Attenti a non farvi fregare: il gioco definitivo uscirà solo ad agosto, quindi potrete leggere la recensione completa a settembre, ovviamente su Game Power, mentre attualmente gira la versione incompleta da sedici. Chiaramente una beta version...









TE ROMPO ER...

Dimenticatevi di quella porcata elettronica di *WWF Wrestlemania*, è in arrivo un cattivissimo seguito intitolato *WWF Wrestlemania 2*, targato Acclaim once again! Il gioco sembra essere massiccio al cubo, vanta una grafica e un'animazione decisamente migliore rispetto al primo e dovrebbe uscire in Japone a luglio... Recensione completa a settembre!

HIT IN PILLOLE

Eccovi una serie di giochilli che verranno presentati al CES di Chicago per il vostro Super NES. Alcuni di questi li potrete già trovare recensiti sul prossimo numero di Game Power!

SD GREAT BATTLE III

I giochilli Super Deformed impazzano come non mai in Giappone. L'ultima trovata è un incrocio tra *Golden Axe* e *Ghost'n'Goblins*... Tra i protagonisti, *Gundam F91* e *Ultraman*.

	SNES
	BANPRESTO
	AZIONE
	1
	LUGLIO



SUPER F1 CIRCUS 2

Potrebbe diventare il simulatore automobilistico più massiccio per Super NES, anche alla luce del fatto che *F1 Exhaust Heat 2* ha largamente deluso chi si aspettava un grande gioco. Ancora 3D, ancora bitmap, ancora Mode 7...

	SUPER NES
	NICHIBUTSU
	SPORTIVO
	1
	AGOSTO



SUPER R•TYPE III

Il seguito dello spaventoso *Super R•Type* si chiama come l'omonimo coin-op, ma non è una conversione diretta. Si tratta, più che altro, di una versione remixata e auspicabilmente non scattosa del mitico beam'em up!

	SUPER NES
	IREM
	SPARATUTTO
	1
	SETTEMBRE



ROBOCOP VERSUS TERMINATOR

Potrebbe diventare il titolo dell'anno. Ne abbiamo già parlato il mese scorso ed eccovi la foto: come in *Alien vs Terminator* si tratta di una conversione non da film, ma da fumetto. Speriamo solo in qualcosa di meglio...

	SUPER NES
	INTERPLAY
	AZIONE
	1
	OTTOBRE



DARIUS 3

Darius è sinonimo di spara-e-fuggi, come *Nemesis*, per dire. Sperando che l'ultimo titolo Taito sia decisamente più giocabile e meno scattoso di *Darius Twin* vi congedo per l'estate. Anzi, vi congelo, visto che fa caldo.

	SUPER NES
	TAITO
	SPARATUTTO
	1
	OTTOBRE



MORTAL KOMBAT



	SUPER NES/ MD 16 MBIT
	ACCLAIM
	PICCHIADURO
	1/2
	SETTEMBRE

È opinione diffusa che *Mortal Kombat* sia più massiccio di *Street Fighter 2*. Sarà per la violenza, sarà per la grafica digitalizzata alla *Pit Fighter*, fatto sta che *MK* è diventato la conversione più attesa dai tempi di... *SF2*! La Acclaim sta lavorando duramente per ficcare in sedici Megabit tutta l'azione del gioco, anche se negli States è già scoppiata una polemica di dimensioni biomassiche alla notizia che la versione americana del gioco sarà MOLTO censurata, come è già successo per *Street Fighter 2*. Un'osservazione: togliete le scene di violenza a *Mortal Kombat* e ciò che resta è *Karate Champ*... Ah, la versione per Mega Drive, invece, sarà perfettamente identica a quella arcade. Niente tagli. Per il resto, tutti i personaggi del giochillo sono stati flippati nella cart (c'è quel tarpano di Johnny Cage as well as Sub-Zero). Cattivissimo (sì, insomma).



Questo per lavarsi le mani ci impiega mezz'ora... Ciao ciccio, sei storia...

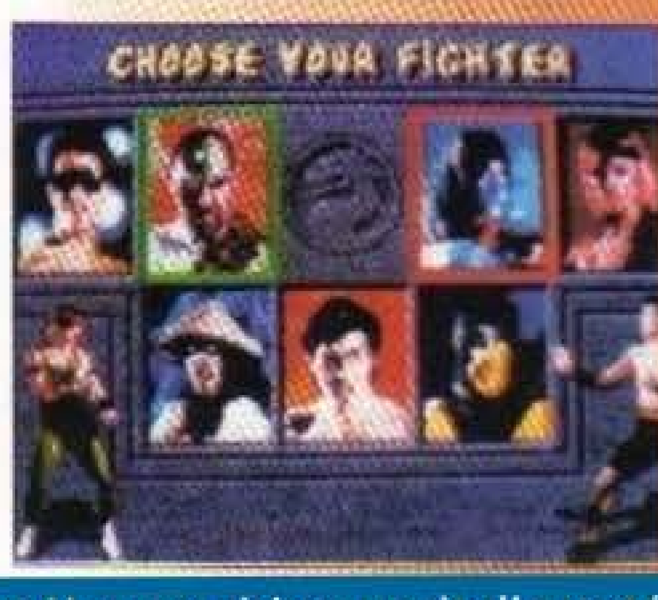
NEWS ANTEPRIME

4 **La Capcom avrebbe intenzione di lanciare il popolare eroe Nintendo, *Mega Man*, anche per Mega Drive. Non si esclude un lancio tardo-estivo. Ormai viviamo in un villaggio globale...**









http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS ANTEPRIME

SPECIALE GIOCHI CHIPPATI!

La Nintendo sta attualmente portando avanti tre progetti che si basano sulla tecnologia Super FX, due dei quali dovrebbero uscire entro la fine dell'anno. Nulla trapela dalla grande "N", ma siamo sicuri che al prossimo CES di Chicago almeno uno di questi farà la sua apparizione. È da mesi che la stampa specializzata fa il nome di *F-Zero II*, il seguito di quel fantastico gioco che fu lanciato assieme al Super NES, ma non abbiamo ancora conferme ufficiali. Altra voce è che *Pilotwings 2* farà la sua apparizione il prossimo Natale, ma se la mitologia non fa per voi, vi farà piacere sapere che è stato confermata la presenza dell'ormai leggendario chip nell'imminente *Jurassic Park* della Ocean. La Seta (i creatori dei due *F1 Exhaust Heat*, tra l'altro) ha annunciato una simulazione scacchistica estremamente chippata, che dovrebbe uscire in Japan a momenti. È evidente che le applicazioni del Super FX non si limitano solo a giochi poligonali, ma anche a tutti quelli strategici o che comunque richiedono un grande numero di calcoli, tra cui anche wargame e giochi di ruolo. Capita a fagiuolo l'esempio di *Dungeon Master* (JVC), lanciato quasi due anni fa in Giappone ed ora "restaurato" per il lancio europeo e americano. La nuova versione è compatibile con il mouse Nintendo e incorpora un DSP, il quale calcola tutti gli spostamenti e i movimenti dei mostri all'interno dei dungeon. La Enix ha lavorato al seguito di *Soul Blazer*, forse il migliore GdR per Super NES assieme a *Zelda*. Man mano che il progetto prendeva corpo, i programmatori si sono resi conto che il gioco sarebbe stato troppo grande e complesso per essere gestito dalla sola CPU del sedici bit Nintendo. Da qui l'intenzione di avvalersi dell'ausilio di un chip DSP. Il dodicibittico programma è poi stato chiamato *Ernald* e costituisce un gioco a sé, indipendente dall'universo di *Soul Blazer*. Anche *MechWarrior* (Activision), recensito a pagina 56 e 57 di GP, sfrutta le potenzialità di un chip ausiliare. La Asmik ha realizzato un simulatore di volo/sparatutto incredibile, *Super Air Diver*, che incorpora un chip DSP al fine di evitare rallentamenti vari e che costituisce la risposta Nintendo a *G-Loc* della Sega (il coin-op, of course) e che cita moltissimo il fantastico *Pilotwings*. La notizia più appetitosa arriva comunque dalla Microprose, la quale avrebbe intenzione di convertire la simulazione automobilistica più galattica di tutti i tempi, *F1 Grand Prix* del grande Crammond, completamente poligonale, per il Super NES, avvalendosi del nuovo chip Super FX. Dopo aver visto *F15 Strike Eagle 2*, (GP 17, 87%) siamo estremamente ottimisti per il futuro. A questo punto, inoltre, tutti i giochi poligonali per PC diventano potenzialmente convertibili. Non solo: giochi come *Starblade* o *Driver's Eye* della Namco, rispettivamente un simulatore spaziale alla *X-Wing* molto più radicale e la simulazione di formula una più massiccia assieme a *Virtua Racing* della Sega, potrebbero addirittura essere alla portata del Super NES+Super FX, anche se un CD-ROM Risc a 22 MHz forse sarebbe l'ideale. Eh, eh, eh... Ma senza volare troppo con la fantasia, eccovi una notizia certa: la Elite sta lavorando a *Super Racing SFX*, una simulazione automobilistica chippata che sia annuncia drastica. Invidio il buon Rical che la vedrà in anteprima a Chicago... Concludiamo questo articolo con la notizia che il Super FX è solo il primo di una lunga serie di chip radicali che la Nintendo sta sviluppando, non solo per colmare il gap con gli avversari ormai digitali (Mega CD in testa), ma anche in seguito, per conquistare l'assoluta egemonia nel settore cart. Che il chip sia con voi.


Super Air Diver (Asmik): più chippato di così...

GOLDEN AXE III



Il terzo episodio di *Golden Axe III* è ormai imminente. Non si tratta della conversione dell'omonimo coin-op, ma di un gioco radicale distruttivo. Sperando ovviamente che sia meno noioso e ributtante del secondo. La struttura è sempre quella: da sinistra a destra, menando colpi all'impazzata. Concept primitivo, ma divertimento assicurato...



- MEGADRIVE 8 MBIT
- SEGA
- AZIONE
- 1-2 GIOCATORI
- IMMINENTE

SNOW BROS NICK & TOM



- MEGADRIVE 8 MBIT
- TOA PLAN
- PIATTAFORME
- 1-2 GIOCATORI
- AGOSTO

Ed eccolo qui, il *Bubble Bobble* con le palle di neve: *Snow Bros** Più giocabile di *Super Bomberman*, più plastico di *Rainbow Island*, *Snow Bros*... Oltre dodici livelli per un platform drastico: schermi a scomparsa, power-up, livelli segreti... Powergame on the way?



USCITE LYNX



Battlewheels	(Beyond Games)
Double Dragon	(Telegames)
European Soccer Challenge	(Telegames)
Power Factory	(Telegames)

QUI KONAMI!

Tutti sull'attenti! Stiamo parlando di una delle migliori software house del mondo, quindi poco casino. Questo fax ultraveloce per avvertirvi che due nuovi titoli sono stati annunciati: si tratta di *Dragon's Magic*, un gioco d'azione che dovrebbe già essere in circolazione quando leggerete 'ste righe e l'atteso *Ganbare Goemon 2* (in Europa e USA: *The Legend of the Mystical Ninja II*). Tra l'altro, lo sapevate che "ganbare" in jappo significa "forza" (nel senso, ad esempio, di "forza Juve!")?

CLASSIFICA SPECIALE

NEWS ANTEPRIME

I MIGLIORI COIN-OP AMERICANI	
1) Virtua Racing	Sega
2) Suzuka 8 Hours	Namco
3) Stadium Cross	Sega
4) Mad Dog Mc Cree II	American L. G.
5) Final Lap 2	Namco
6) Race Drivin'	Atari
7) X-Men	Konami
8) Moto Frenzy	Atari
9) Four Trax	Atari
10) Steel Talons	Atari



Gli X- Men su coin-op: il mito vive ancora!

SUPER NES DIGITALE!

È (semi) ufficiale! L'unità CD/ROM della Nintendo sarà lanciata tra dicembre e marzo 1994, e sarà chiamata SUPER FAMICOM ND DRIVE (Nintendo Disc Drive), almeno in Japone, anche se è probabile che il nome europeo e americano sia differente. Come previsto, l'unità sarà equipaggiata da una apposita cart, la ND System Cartridge, che andrà ovviamente inserita nello slot del Super Nintendo. È la cart che "dirige" le operazioni, se così si può dire, mentre il drive vero e proprio si collegherà, tramite cavetto accluso, sotto la console, come per il Mega CD. Il cuore del sistema è un processore basato su tecnologia RISC a 32/bit soprannominato SCCP, che gira alla velocità di quasi 22 MHz (21.477, per essere precisi). A ciò si aggiunge un co/processore denominato HANDS (Hyper Advanced Nintendo Data transfer System), un 65C02 che gira a 4.295 MHz, il quale fondamentalmente supporta la memoria centrale ed evita bloccaggi o rallentamenti del sistema, ed è specializzato nella compressione/decompressione dei dati e delle istruzioni. Ci sono ben 12 Mbit di Ram dinamica suddivisi in 8 e 4, a cui si aggiungono due Megabit di ROM. Come avevamo già scritto il mese scorso, a differenza di Mega CD, CD-I o Duo, il Super NES ND accetterà solo CD inclusi nell'apposita mascherina di plastica di protezione, al fine di preservare il CD da eventuali graffi e polvere. Se avete un Mac CD/ROM o un PC CD/ROM avrete capito benissimo cosa intendiamo. Il sistema dovrebbe essere perfettamente compatibile con il software del CD-I (ma non viceversa!) e teoricamente con tutti i sistemi che utilizzano lo standard XA/Bridge. A differenza del Mega CD che richiede un'apposita card esterna, il Super NES ND ha a disposizione 256 K di memoria libera da utilizzare per salvare posizioni di gioco e punteggi. La macchina, come il 3DO, vanta due velocità differenti: può infatti leggere 150 e 300 Kbyte al secondo. I tempi di accesso sono più bassi (0.7 secondi) rispetto a quelli di CD-I, Mega CD e Duo. I primi progetti software non saranno presentati che a Chicago, in occasione del CES, a pochissimi addetti ai lavori. La macchina dovrebbe essere commercializzata a meno di 500 mila lire e, udite udite, alla sua realizzazione hanno collaborato i geniacci della Sony (sono tornati sui loro passi, anche in vista di un concorrente massiccio come la 3D0) nonché quelli della Nec (hanno fornito i microprocessori, nella fattispecie un V810)... Buone vacanze.

DUO NEWS



Snatcher è un Blade Runner interattivo! (Duo)

Dalla Nikkodo è in arrivo un'ennesima, deleteria interfaccia per rendere il Duo Karaoke compatibile... Passiamo ad altro. Come è già successo per Super NES e MD, anche per Duo sono previste numerose conversioni di giochi Neo Geo. Citiamo *King of the Monsters 2* e *World Heroes* grazie alla Working Designs, previsti per settembre. Sono stati annunciati almeno altri tre titoli (tra cui, si vocifera, *Fatal Fury 2*). Così la smetteranno di dire che il Duo è solo una macchina per sparacchini. Il fantastico *Snatcher* (Konami), l'avventura futuristica della quale abbiamo parlato qualche mese fa, è stata tradotta in inglese dalla TTI, che in America si sta dando molto da fare! Al più presto una recensione!

WORLD HEROES 2

Tempo di seguiti, sul Neo Geo. Ancora una volta, un picchiapicchia. Grafica a livello SNK, mosse cattivissime, tutto nella perfetta tradizione di *Street Fighter 2*. Quattordici combattenti contro gli otto dell'episodio precedente. E l'originalità?



- NEO GEO 106 MBIT
- ADK
- PICCHIADURO
- 1-2
- USCITO



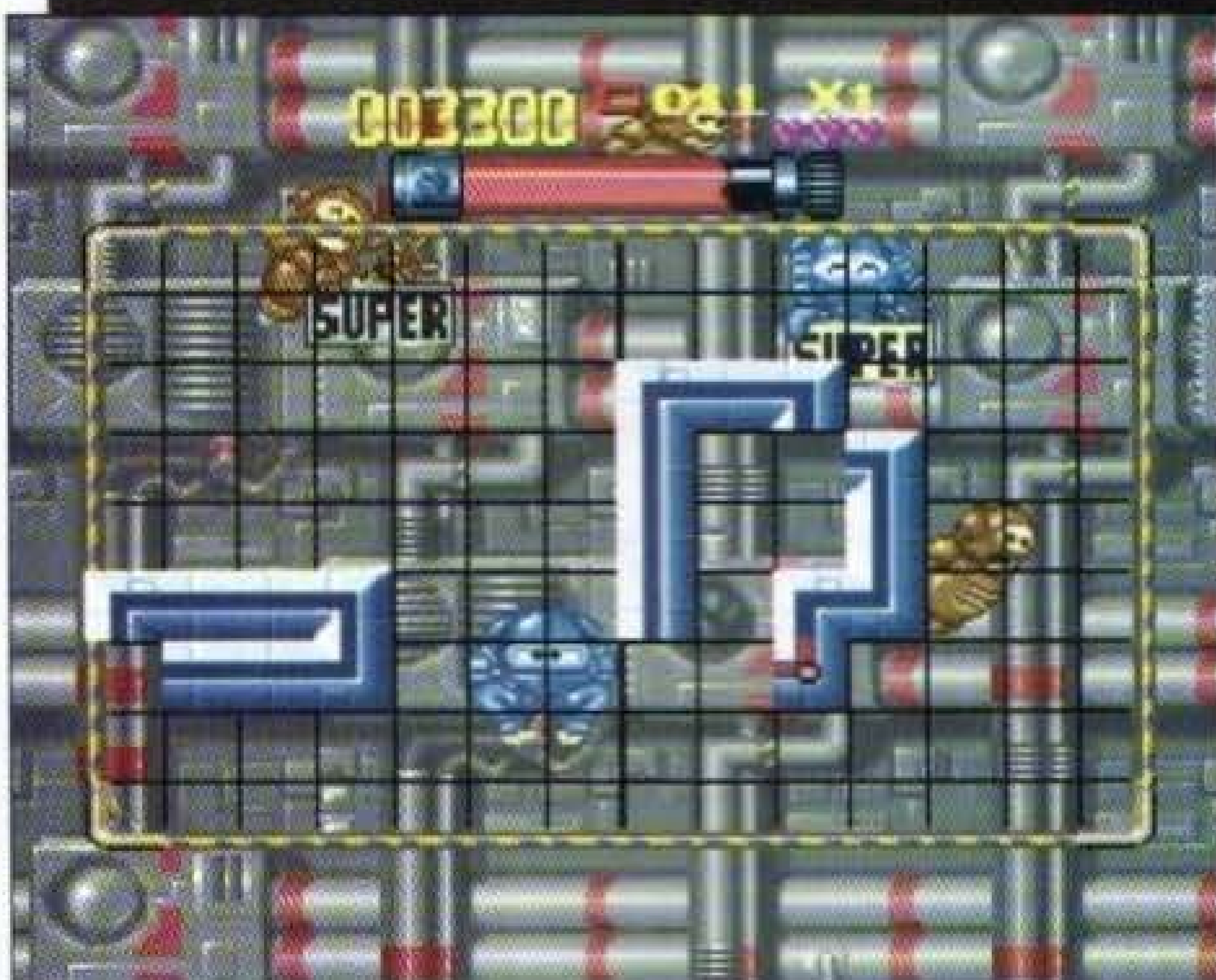
Nintendo
GAME BOY
TAITO
Official Nintendo Seal of Quality
GAME BOY
The Flintstones
Burger Rock Treasure Island
Un tuffo nel
PASSATO
o un lancio nel
FUTURO
ti permetteranno
ADESSO!
di partecipare alle spettacolari peripezie con i personaggi mitici di Hanna e Barbera,
i Flinstones (Gli Antenati) e
i Jetsons (I Pronipoti)
Cartucce originali Nintendo con istruzioni in italiano
Hanna-Barbera
The Jetsons
ROBOT PANIC
GAME BOY
Nintendo
Cynco
è un'esclusiva: HALIFAX s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - CYNCO


SEGA
GAME GEAR
Spider Man
PREDATOR 2
ARENA
Acclaim
entertainment, inc.
krusty's fun house
FLYING EDGE
FLYING EDGE
7000 VOLTS
Cynco
FAX s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 481420

SUPER LOOPZ



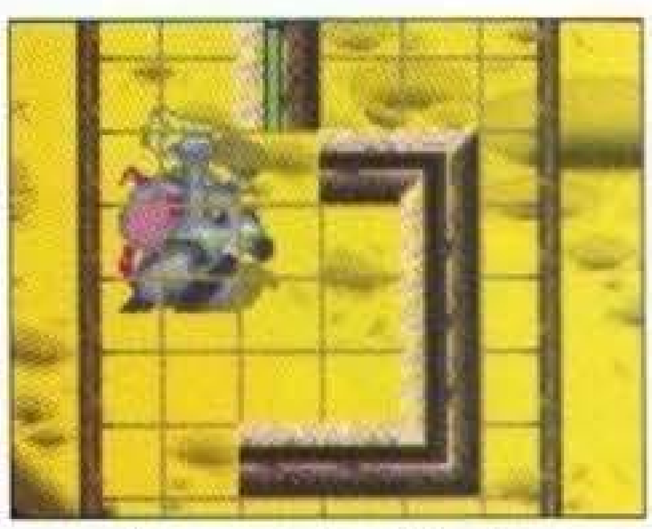
Ogni volta che davanti a un titolo già conosciuto, o sconosciuto, troviamo la scritta "SUPER", è chiaro che si tratta di un gioco per Super Nintendo. Eppure c'è una piacevole novità in questo Super Loopz...

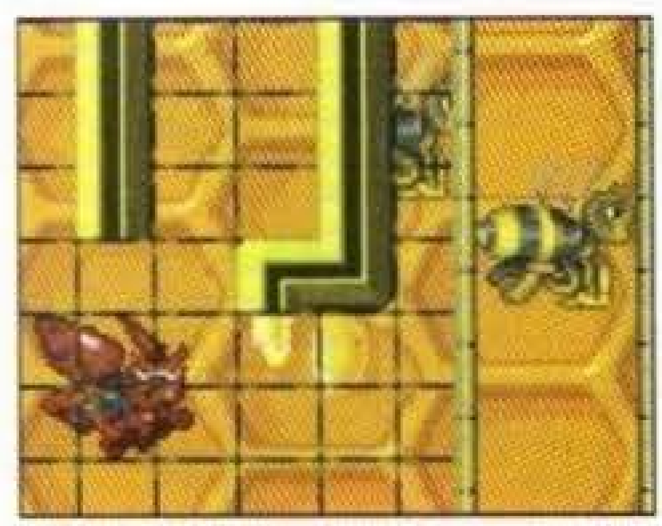


Molti di voi ricorderanno *Loopz*, è stato anche nelle sale giochi oltre che sui computer da casa, e tra non molto tutti i vari formati di console, Game Boy, Mega Drive, Game Gear, ecc. avranno la loro brava versione.
Quella per Super Nintendo, chiamata appunto *Super Loopz*, sarà quella che maggiormente si avvicinerà al coin-op, ma oltre a presentare qualche piccola novità, a livello grafico, *SLoopz* sarà il primo gioco per Super Nintendo sviluppato interamente in Italia (anzi, sarà il primo gioco per qualsiasi console sviluppato in Italia)!
La Graffiti, una società di sviluppo software di Milano, ha avuto il compito, da parte dell'Audiogenic, di portare a termine la versione di *Loopz* per l'ultimo nato della Nintendo.
Le versioni per i maggiori formati di console erano stati sviluppati in maniera simile a quello per i computer di casa. La Graffiti, partendo da una videocassetta basata sul coin-op della Capcom, fornita dalla Audiogenic, ha pensato che una macchina come il Super Nintendo meritasse una versione più ricca, che non si limitasse al semplice gioco, (che, per chi non lo ricorda, consiste nel sistemare delle linee, ora curve, ora rette, all'interno di una griglia fino a chiudere dei tracciati e formare un "Loopz") ma che mantenesse vivo l'interesse del giocatore anche per ciò che capitava sullo schermo pur non essendo prettamente collegato alla struttura generale del rompicapo.
A questo scopo sono state studiate delle animazioni, poste sullo sfondo della griglia di gioco, che cambiano di livello in livello e che, a seconda del Loopz che viene realizzato, danno vita a simpatiche variazioni sul tema.
Il gioco definitivo prevede due opzioni principali: Standard e Arcade. Nella prima versione lo sfondo riprende il concetto del coin-op, una bella immagine ma nessuna animazione; nel secondo caso oltre alle animazioni di cui parlavamo prima, l'occhio del giocatore viene attratto dai particolari che cambiano di volta in volta: topolini che escono da una forma di formaggio, caccia spaziali che attaccano una nave interstellare, King Kong che dall'alto del Empire State Building colpisce i piccoli aerei che cercano di riportarlo alla ragione, paesaggi lunari con tanto di mostri in stile Alien. Le animazioni sono numerosissime e molto spesso davvero divertenti, tanto che a volte si rischia di perdere una partita per seguire i fondali.
Inoltre in alcune schermate è possibile accedere a dei bonus speciali, cosa che non era compresa nel gioco da bar. La Graffiti ha anche intenzione di sviluppare delle griglie di diverse dimensioni, grandi o piccole, che possono comunque mettere in difficoltà il giocatore proprio a causa delle loro forme particolari.
Come nella versione da bar sono disponibili due schemi per il gioco a due giocatori. Il primo presuppone che i due partecipanti si scontrino sulla stessa griglia, aiutandosi o dandosi "fastidio" l'un l'altro. Mentre il secondo prevede due griglie affiancate in cui i due giocatori devono riuscire a fare Loopz il prima possibile, cercando naturalmente di battere il proprio avversario sul tempo.
Quello che più fa piacere è che finalmente anche in Italia i nostri sviluppatori possano dire la loro in un mondo così affascinante come quello delle console.
I giapponesi della Nintendo hanno istituito l'università dei giochi di Mario, tutta professionalità e perfezione, ma un po' della famosa fantasia creativa italiana ci voleva. Ci vorrà ancora parecchio tempo prima che una società italiana produca in maniera totale delle cartucce per



Ecco alcuni schemi tratti da Super Loopz, il primo gioco per console (Super Nintendo) sviluppato completamente in Italia.
I rompicapo, immediati e divertenti, vengono arricchiti da fondali animati che cambiano secondo lo schema e le mosse del giocatore.





console, e queste difficoltà sono legate a motivi di licenze, immensi oneri finanziari e altri problemi troppo complessi per essere spiegati in questa sede. Comunque questo è già un inizio, un buon inizio.
Il gioco sarà terminato entro un mese, ma questo solo a livello di sviluppo, toccherà poi all'Audiogenic prepararlo per il lancio sul mercato. Questo comporta progettare la confezione, realizzarla, convertire il gioco su cartuccia, imballare il tutto e metterlo sul mercato.
Sicuramente sarà in vendita per Natale, forse anche prima.

• *Random*

F-ZERO

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

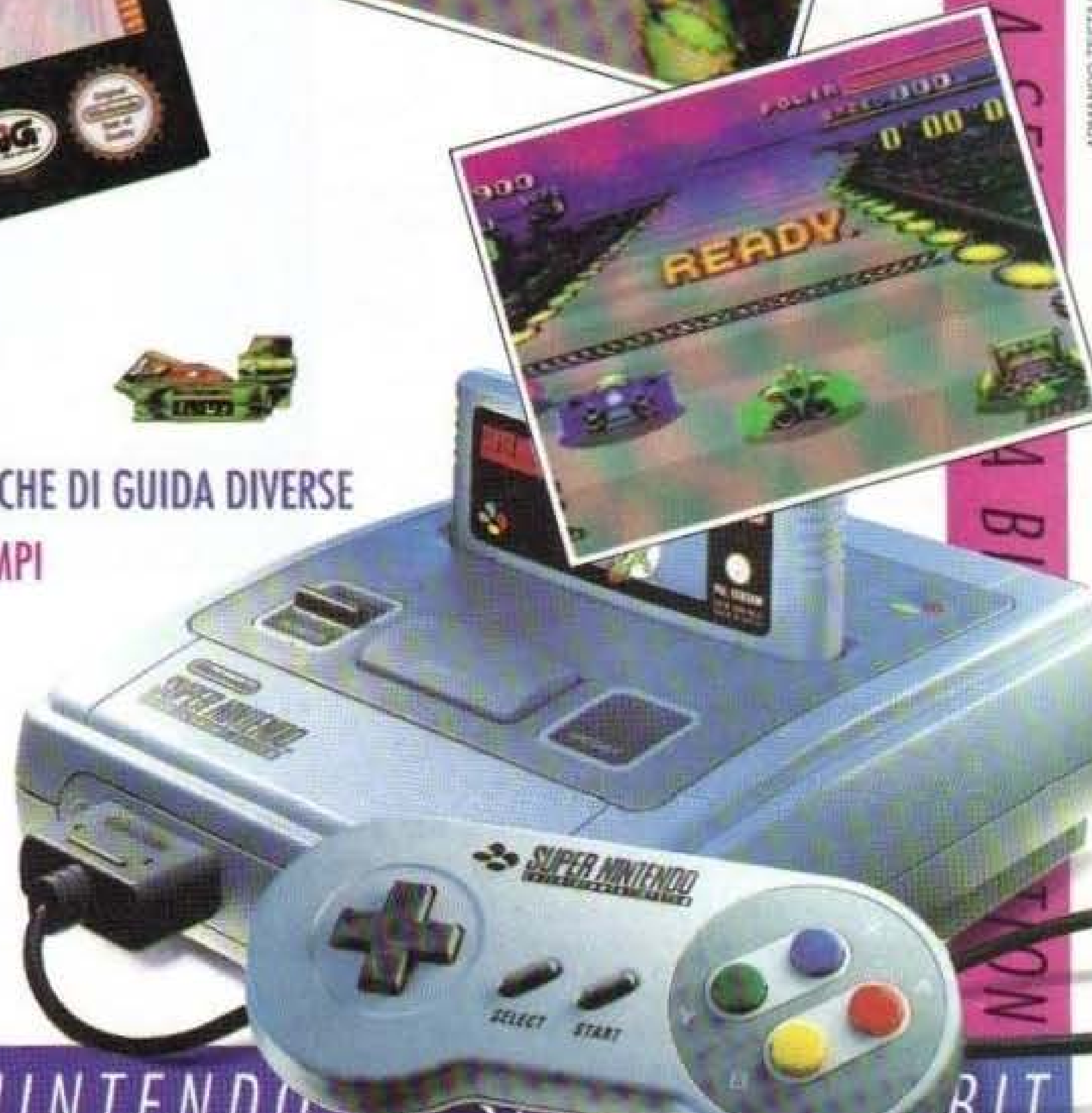
La Formula Uno del futuro corre più veloce della tua immaginazione.



LA TUA ABILITÀ DEVE FARE UNO SCATTO IN AVANTI PER PILOTARE F-ZERO, IL GIOCO PIÙ VELOCE DEL MONDO. INSERISCI LA CASSETTA NEL TUO SUPER NINTENDO E VOLA! A POCHI CENTIMETRI DALLA PISTA, A POCHI SECONDI DAL RECORD, SCOPRIRAI L'INTENSA EMOZIONE DELLA SFIDA ASSOLUTA.









- VETTURE E PILOTI CON CARATTERISTICHE DI GUIDA DIVERSE
- MEMORIZZAZIONE DEI MIGLIORI TEMPI
- 15 CIRCUITI SU 9 PIANETI DIVERSI
- 3 LIVELLI DI ABILITÀ
- SUONO STEREO
- ECCEZIONALE GIOCABILITÀ



SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA ... BIT

GIG

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

Nintendo®

WE'VE GOT IT!

BARCODE BATTLER

la nuova generazione degli LCD!

Trenta gradi, o giù di lì. La calura insopportabile rende faticoso perfino battere i tasti del Mac. Come se ciò non fosse già di per sé sufficientemente deleterio, la radio sta suonando l'ultima canzone dei Ladri di Biciclette, "Picchiaduro". Ci vorrebbe una "BARRA" di gelato ripiena di un nocivo mou caramellato, man. E se mandassimo giù al "BAR" qualcuno a fare una scorta di sorbetti e granite? Anche a costo di fare due ore di "CODA"...

Barcode Battler: di che cosa si tratta? Se leggete attentamente le news saprete certamente che stiamo parlando della console portatile a cristalli liquidi che ha sconvolto il mercato giapponese.

Le statistiche parlano chiaro: un milione di pezzi venduti in meno di diciotto mesi! In questo breve articolo cercheremo di farvi capire perché questo aggeggio si vende come il pane.

Un Imperatore tarpano avrebbe portato violenza e desolazione tra i vari clan di una lontana galassia, dando inizio all'epica battaglia a colpi di codici a barre. Solo sei dei miliardi di abitanti della Nebulosa sono riusciti a salvarsi e a loro spetta il compito di stanare il cattivo e riportare la pace. Dovrete quindi scegliere un guerriero e un mago tra quelli disponibili e sfidare il Boss e tutti i suoi scagnozzi.

Questa console hi-tech delle dimensioni di un Game Gear è accompagnata da svariati pezzi di plastica che sembrano carte di credito. Le schede rappresentano guerrieri e maghi (otto in totale), armi e oggetti utili, pozioni magiche, ecc. Concludono la serie ben cinque schede bianche che potete personalizzare a vostro piacimento.



Barcode e Super NES: quando barrare diventa sofisticato...

Tutti i prodotti commerciali sono codificati, ovvero muniti di codice a barre: una serie di numeri e di barre verticali nere che permettono di sveltire le operazioni di un normale supermercato. Tutti gli articoli si distinguono in due categorie: quelli a prezzo fisso e quelli a peso variabile. Parliamo di un codice a barre di un prodotto a prezzo fisso: 4009993902212: le prime due cifre identificano il paese di origine del prodotto (in questo caso, 40, la Germania), i caratteri 3-4-5-6 (0999) identificano il produttore (ognuno ha un suo numero particolare) e i caratteri che vanno dal 7 al 12 (390221) invece rappresentano l'articolo del fornitore. L'ultima cifra è detta check-digit ed è una cifra calcolata sugli altri dodici caratteri.

Il Barcode Battler è, in breve, uno scanner in grado di leggere i codici a barre, al quale è stato aggiunto un visore a cristalli liquidi. Facendo scorrere una delle "card" o uno dei codici a barre (fotocopiato) che trovate sulla maggioranza degli articoli, il Barcode visualizzerà, come per magia, tre punteggi: la vostra forza, l'energia e la resistenza. A questo punto avete tre possibilità: sfidare un avversario umano, giocare contro nemici generati dal computer oppure ancora combattere contro una delle "card" che rappresentano "i cattivi". È chiaro che la "battaglia" ha termine quando il livello di energia di uno dei due giocatori raggiunge lo zero. Il Barcode vi permette perfino di salvare la vostra posizione di gioco, così da creare un super eroe a barre con valori da capogiro.

Ci sono milioni e milioni di codici a barre sparsi per il mondo, solo in casa vostra ce ne saranno almeno un centinaio. I codici a barre sono il software del Barcode Battler. Ergo, la console vanta il più alto numero di "giochi" della storia, e molti di essi costano poche lire... Il gioco in quanto tale è sempre quello: inserire e levare schede e guardare cosa succede in termine di punteggi, ma almeno non spenderete un capitale in cartucce...

Anyway, il lancio europeo del Barcode Battler è previsto in Inghilterra entro la fine di giugno, dove sarà venduto a circa 40 sterline (poco meno di 100 mila lire) e in Italia a settembre.

Nel primo caso sarà distribuito dalla Tomy, mentre in patria verrà commercializzato dall'intraprendente Giochi Preziosi. La Tomy prevede vendere nel Regno Unito qualcosa come 300 mila pezzi in un anno...

by Matteo "Disilluso" Bittanti


COMPUTER ONE
VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA
051-343.504
10 LINEE R.A.
FAX
051-344.906
SUPER NINTENDO + 2 JOYSTICK + CAVO SCART + SUPER MARIO WORLD L. 349.000
MEGA DRIVE+ STREET OF RAGE2 L. 295.000
GAME BOY CONSOLE + TALE SPIN L. 169.000
SEGA MEGA CD + SEI GIOCHI L. 749.000
NOVITA'
SUP.NINTENDO
ARCUS ODISSEY
BRAM STOC. DRACULA
KAWASAKI
MARIO IS MISSING
UTOPIA
FIRST SAMURAI
STREET COMBAT
BATTLE TOADS
FINAL FIGHT 2
LAMBORGHINI AM CHAL
TOP GEAR2
HUMANS
MEGA DRIVE
COOL SPOT ADVENTURES
ELEMENTAL MASTER
SHINING FORCE
TOYS
BRAM STOKER'S DRACULA
SHINOBI 3
HOOK
SILVESTER & TWEETY
GAME GEAR
R.C. GRAN PRIX
SPIDERMAN
MICKEY MOUSE 2
BRAM STOKER'S DRACULA
HOOK
HUMANS
GAME BOY
BATMAN 3
CHUCK ROCK
COOL WORLD
NINJA BOY 2
ADDAMS FAMILY 2
RACING FIGHTER
TITUS THE FOX
JOE & MAC
FELIX THE CAT
SPEEDY GONZALES
STREET CHALLENGE
F15 STRIKE EAGLE
BATTLE TOADS 2
MEGA CD
RISE OF THE DRAGON
FINAL FIGHT
JAGUAR XJ220
JOE M. NFL FOOTBALL
MONKEY ISLAND
TIME GAL
DARK WIZARD
ECCO THE DOLPHIN
SHERLOCK HOLMES 2
INDIANA JONES
SPIDERMAN
WING COMMANDER
Clue
Cool World
L. 99.000 L. 79.000 L. 99.000 L. 99.000 L. 109.000 L. 99.000 L. 109.000
GunForce
NHLPA HOCKEY
L. 99.000 L. 109.000 L. 99.000 L. 89.000 L. 89.000 L. 99.000 L. 89.000
IN,INDO
WAYNE'S WORLD
TOYS
L. 109.000 L. 89.000 L. 109.000 L. 109.000 L. 99.000 L. 99.000 L. 89.000
L. 119.000 L. 99.000
NOVITA' ASSOLUTA
MEGADRIVE 2 + MEGA CD2 !!!
CHIUSI PER FERIE IL MESE DI AGOSTO...
L. 109.000
HANDY BOY L. 57.000
HANDY POWER L. 72.000
L. 49.000 L. 99.000
DISPONIBILE IL NUOVISSIMO CONVERTER PER MEGADRIVE CHE PERMETTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI AMERICANI PROTETTI (X-MEN, AGASSI TENNIS, FLASHBACK ECC) SU QUALSIASI MEGADRIVE AL PREZZO SPECIALE DI LIT .35.000
SERVIZIO PERMUTE USATO!
051/343.504
MEGA DRIVE DA L. 19.000
GAME GEAR DA. L. 15.000
GAME BOY DA L. 15.000
SUP. FAMICOM
SUP.NINTENDO DA L. 29.000
CARRY CASE PER S.N. L. 29.000
JOYPAD RAGGI INFRAROSSI L. 75.000
DISPONIBILE VIDEO CASSETTA CON TUTTE LE NOVITA'
FINALMENTE DISPONIBILE L'ADATTATORE UNIVERSALE PER MEGA CD. OGGI PUOI UTILIZZARE QUALSIASI GIOCO (USA, ITALIA, JAPAN) SU TUTTI I MEGA CD. IN OFFERTA LANCIO A LIT. 99.000
GODS
JAMES BOND 007 THE DUEL
SONIC 2
L. 75.000 L. 89.000 L. 79.000 L. 99.000 L. 89.000 L. 99.000 L. 79.000 L. 89.000 L. 69.000
PROPOSTE PUBBLICITARIE
RIPORTATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTI

CLASSIFICHE

Vi siete mai chiesti che cosa piaccia ai redattori della vostra rivista preferita? Ora, tralasciando facili battute (come quella riguardo ai vostri gusti letterari, che si orientano principalmente su Playboy, che ha ben poco a che fare con il Game Boy), eccovi di seguito le preferenze (in ambito ludico, of course) dei giornalisti hi-tech di Game Power. Non fateci caso, siamo un gruppo di ghiaccioli post-moderni ossigenati ante-litteram, il che non significa assolutamente nulla, ma rende questa intro "a la page".
Gioco Potere rulez.

MBF & la cricca di Gheim Pauà

SUPER NES

1	Alien3	Acclaim	NE
2	Bubsy	Accolade	NE
3	Pop'n'Twin Bee	Konami	-
4	Final Fight 2	Capcom	NE
5	StarWing (StarFox)	Nintendo	-
6	Super Bomberman	Hudson	NE
7	Batman Returns	Konami	=
8	Super Star Wars	JVC	NE
9	Street Fighter 2	Capcom	-
10	J. Connors Pro Tennis	Tour Ubi Soft	-

SN

"The bitch is back" e *Alien3* è subito al primo posto, mentre la nuova mascotte di casa Accolade si aggiudica il secondo. *Street Fighter 2* (era ora) si avvia verso la parte bassa della hit parade, un nuovo titolo Capcom si appresta alla scalata: *Final Fight 2* non è nella zona calda, ma poco ci manca... Ci lasciano *Addams Family 2* (Ocean), *Dead Dance* (Jaleco) e *Bio Metal* (Athena).

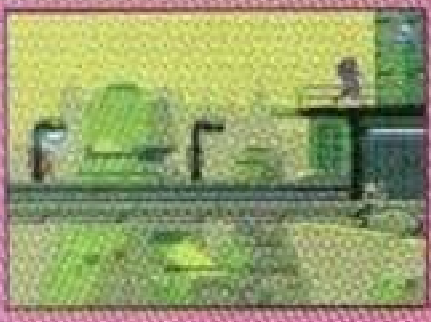


MEGA DRIVE

1	Flashback	US Gold	=
2	Cool Spot	Virgin	
3	Global Gladiators	Virgin	=
4	Super Kick Off	US Gold	+
5	X-Men	Sega	NE
6	Streets of Rage 2	Sega	-
7	Tiny Toons Adventures	Konami	+
8	Bubsy	Accolade	NE
9	Ecco The Dolphin	Sega	-
10	Mig 29 Fulcrum	Domark	NE

MD

Mantiene la prima posizione il grandioso *Ecco the Dolphin*, un hit su tutti i sistemi. Poche nuove entrate (la recessione...) e ne approfitta *Super Kick Off*, che guadagna una posizione (compromettente). La forza di gravità colpisce ancora: cadono definitivamente *Another World*, *Mazin Saga* e *Global Gladiators*. Aspettatevi una classifica completamente rinnovata a settembre: *Street Fighter 2*, *Sensible Soccer* e *Jungle Strike* si contendono sin da ora la vetta (di torta).



Classifiche Internazionali

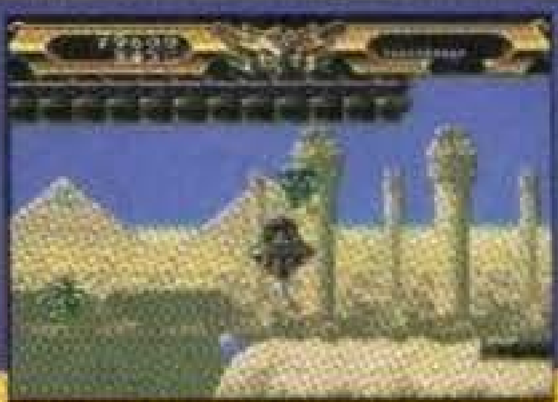
SEGA CD

1	Road Avenger	Renovation
2	Night Trap	Sega
3	Cobra Command	Sega
4	Sewer Shark	Sony
5	Hook	Sony
6	Wonder Dog	JVC
7	Black Hole Assault	Bignet
8	Wolf Child	JVC
9	Prince of Persia	Sega
10	MYOW: Marky Mark	Sega

Vi siete mai chiesti quali siano i titoli per Genesis più noleggiati dai foruncolosi teen-ager americani? Suvvia, siate sinceri: non dormite più a domire la notte. Non fate i tarpani, basta chiedere a Gippi... (si ringrazia la catena americana Blockbuster Video)

PC ENGINE

1	Street Fighter 2	Capcom	NE
2	Lords of Thunder	Nec	-
3	PC Kid 3	Hudson	NE
4	Bomberman '93	Hudson	-
5	Naxar	Naxat	-



È arrivato! *Street Fighter 2* sul piccolo otto bit Nec è un capolavoro di perfezione tecnica, capace addirittura di togliere lo scettro a *Lords of Thunder*, lo sparatutto più bello in circolazione dai tempi di Space Invaders. E che dire del buon *PC Kid*? PC Engine rulez!

PE

http://www.oldgamesitalia.net/

NEO GEO

1	Fatal Fury 2	SNK	=
2	Viewpoint	SNK	=
3	Count Bout	SNK	NE
4	World Heroes 2	Alpha Densi	NE
5	Super Sidekicks	SNK	-

Gareggia con indifferenza il seguito di World Heroes, ma ci vuole ben altro per [illegible] il miglior picchiaduro della storia, Fatal Fury 2. Viewpoint [illegible] in seconda posizione. [illegible] il miglior sparatutto della storia. Nuova entrata al terzo posto, 3 Count Bout. Ci voleva tanto, è il miglior wrestling della storia... E che dire di Super Sidekicks, il miglior [illegible] Ok, da non [illegible] [illegible] il presidente della SNK

NES

1	Duck Tales 2	Capcom	NE
2	Bucky O'Hare	Konami	-
3	Lemmings	Sunsoft	-
4	Eliminator Boat Duel	Storm	-
5	Prince Valiant	Ocean	NE



NESta uscendo troppo poca roba per l'otto bit della Nintendo, fratelli, il che ci costringe a dimezzare la classifica. *Duck Tales 2* conquista con facilità la vetta della classifica, mentre in coda segnaliamo l'ultima fatica Ocean. Il resto è storia.

MEGA - CD

1	Final Fight CD	Capcom
2	Night Trap	Sega
3	Wonderdog	Sega
4	Time Gal	Renovation
5	Wolfchild	Core Design

Ebbene sì, ormai il software per Mega CD comincia a ingranare (nel senso che si becca una o due granate al giorno) e sebbene pochi siano i prodotti entusiasmanti, almeno per ora, le acque si stanno muovendo. Titoli come *Silpheed*, *Thunderhawk*, *Jurassic Park*, *Batman Returns* ecc. dovrebbero animare la console... Piccole classifiche crescono.

GAME BOY

1	Top Rank Tennis	Nintendo	Ne
2	Battle of Olympus	Imagineer	NE
3	Super Mario Land 2	Nintendo	-
4	Populous	Ocean	-
5	R-Type 2	Irem	NE
6	The Jetsons	Taito	NE
7	The Empire Strikes Back	Ubisoft	=
8	Track & Field	Konami	NE
9	Yoshi's Cookies	Nintendo	=
10	Darkwing Duck	Capcom	-

Ce l'ha fatta! *Top Rank Tennis* ha stroncato Mario, dopo mesi e mesi e mesi di assoluto dominio dittatorio. Ma la mascotte Nintendo promette vendetta in *Super Mario Land 3*. L'intera classifica è stata sconvolta: un godzilardo di nuove entrate, un sacco di titoli, quindi, ci lasciano, molti dei quali sbattendo la porta.

GAME GEAR

1	Land of Illusion: M. Mouse 2	Sega	NE
2	M. & M. Global Gladiators	Virgin	NE
3	Defender of Oasis	Sega	-
4	Super Off Road	Virgin	+
5	Wake of The Vampire	Capcom	-
6	Chakan	Sega	NE
7	Alien 3	Arena	+
8	Chuck Rock	Sega	=
9	Batman Returns	Sega	-
10	Sonic 2	Sega	-

Il topastro più deleterio del globo si cuzza la pole position, ma i due panzoni della Virgin fanno le scarpe al GdR della Sega, *Defender of Oasis*. Il delirante *Chakan* (imperdibile nella versione MD), fa il suo ingresso nella classifica più sugosa in Italia (che è anche l'unica del settore, ma non sottilizziamo). *Terminator 2* termina la sua termitica permanenza e ci lascia in termica compagnia *Spiderman* e *Shinobi 2*. Cicca bum.

MASTER SYSTEM

1	Mickey Mouse 2	Sega	=
2	Rainbow Island	Taito	+
3	Global Gladiators	Virgin	-
4	Master of Darkness	Capcom	-
5	Krusty's Fun House	Acclaim	+
6	Lemmings	Sunsoft	-
7	Streets of Rage	Sega	=
8	Sonic 2	Sega	-
9	Superman	Virgin	NE
10	Super Kick Off	US Gold	=

Unica nuova entrata il discreto *Superman* della Virgin. A differenza del NES, il Master System ha ancora un parco utenti abbastanza rilevante in Europa, per questo le case europee continuano a interessarsi dell'otto bit Sega. Ma tra non molto saremo costretti a dimezzare anche questa hit parade... Pimpinppoltenuta

CLASSIFICA MANGA

1	Nadia	PC Engine Duo	Hudson
2	Mazin Saga	MD	Sega
3	Doraemon	SNES	Epoch
4	Conan	PC Engine Duo	Hudson
5	Ranma 1/2 New	SNES	Masiya
6	Ultraman	MD/SNES	Bandai
7	Macross 2036	PC Engine Duo	Hudson
8	SD Great Battle III	SNES	Banpresto
9	Dragonball Z 2	SNES	Bandai
10	Uchu S. Yamato	PC Engine Duo	Compile

Avete letto il fumetto? Visto il cartone? Adesso giocatelo! Nei prossimi mesi verremo sommersi da nuovi titoli giapponesi (a questo proposito vi consiglio di non perdere la seconda parte dello Speciale sui Manga Interattivi), per cui considerate questa classifica "parziale"

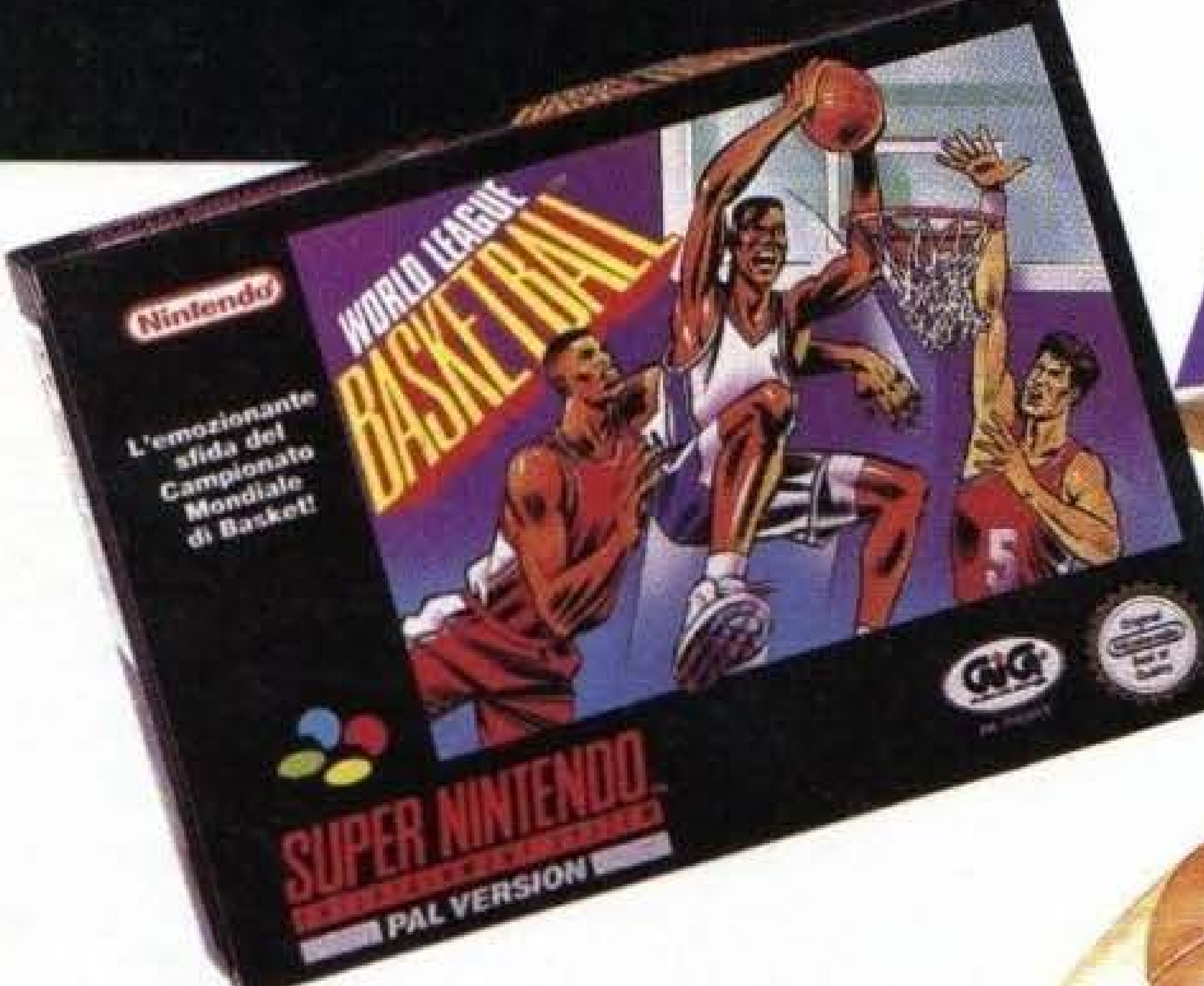
http://www.oldgamesitalia.net/

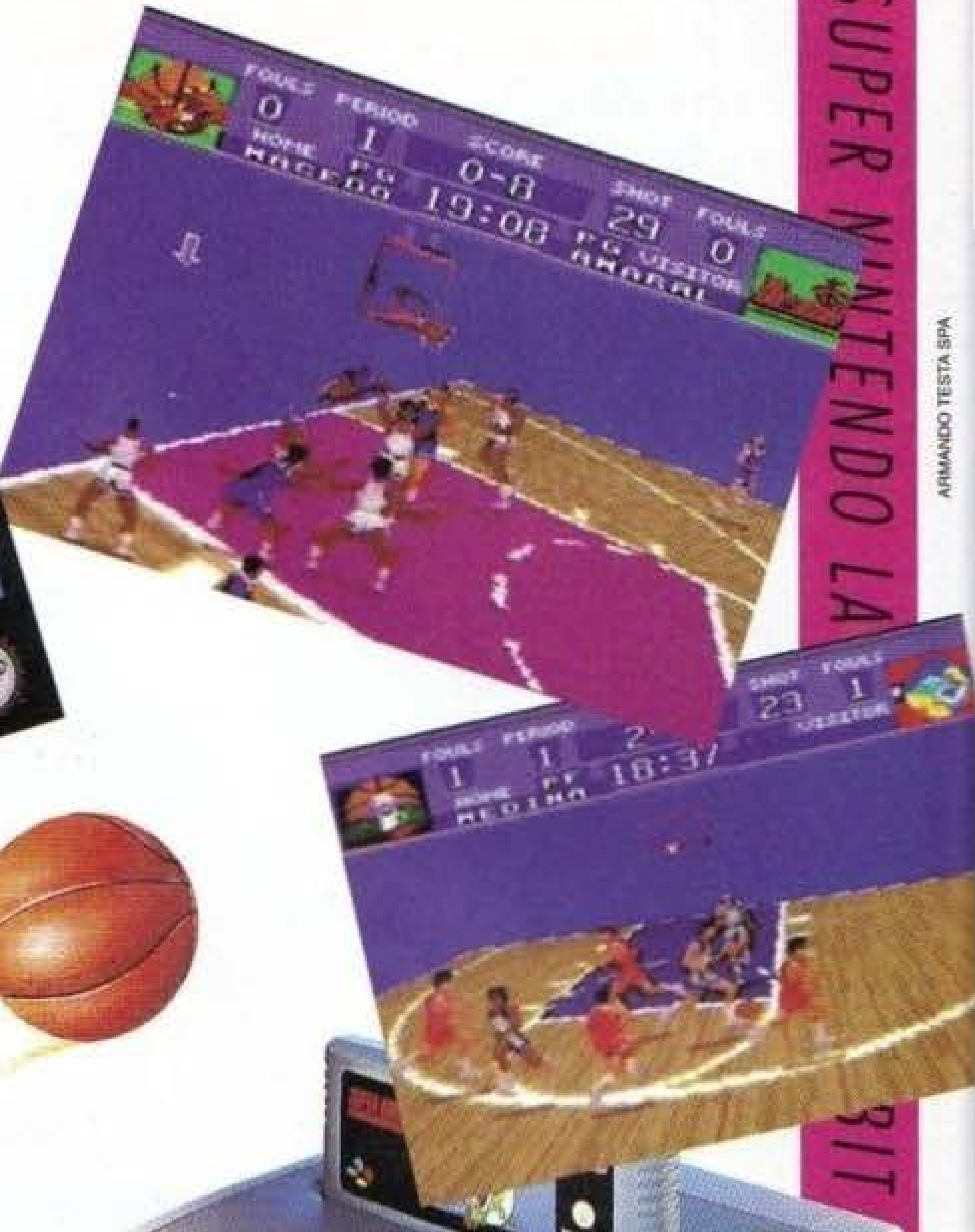
WORLD LEAGUE BASKETBALL

In diretta TV il tuo Campionato Mondiale.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

ENTRA NEL TEAM CHE PREFERISCI E SFIDA IL RESTO DEL MONDO! PASSA, TIRA, CANESTRO. TIME OUT. NON PERDERE TEMPO. SALTA A COMPRARLO!





- INCREDIBILI ROTAZIONI TRIDIMENSIONALI
- 60 SQUADRE DIVISE IN 6 LEGHE DIVERSE
- SFIDE A DUE O DA SOLI CONTRO IL COMPUTER
- POSSIBILITÀ DI SALVARE GLI INCONTRI



Controlla che ci sia il marchio **GIG**, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO

ARMANDO TESTA SPA

PROVE game power

AlKross



"...e io pago..."

(Toto 47 morto che parla)

Du



"...Dammi un po' di zucchero, baby..."

(Bruce Campbell L'Armata delle Tenebre)

Red Fury



"...Don't dream it, be it..."

(The Rocky Horror Picture Show)

MBF



"...Chiamami Iena..."

(Kurt Russell, 1997 Fuga da New York)

Sir Biss



"...Una vita è troppo poco, una vita sola non mi basta. Se fai i conti bene non sono neanche tanti giorni. C'è troppe cose da fare, troppe idee... Sai che ogni volta che vedo un tramonto mi girano i coglioni perché penso che è passato un altro giorno..."

(Diego Abatantuono, Mediterraneo)

Jumpy



"... La prossima volta che qualcuno ti chiede se sei un Dio, devi dirgli di sì!..."

(Ghostbusters)

Apecar



"...Se sei come mme, nun te fa' fregà, quel che poi vedè, domani nissuno lo sa, alla vita è mejo daje der tu..."

(Alvaro Vitali Pierino Colpisce Ancora)

Scarlet



"Prendi due uccelli, legali assieme: avranno quattro ali ma non potranno volare."

(David Carradine Messaggi da Forze Sconosciute)

Neon



"...Che lo sforzo sia con voi..."

(Mel Brooks, Balle Spaziali)

Madoc



"...Io ne ho viste di cose... Che voi umani non potreste immaginarvi. Navi da combattimento in fiamme al largo dei bastioni di Orione e ho visto i raggi B balenare nel buio vicino alle porte di Tahnhäuser... E tutti quei momenti andranno perduti nel tempo, come lacrime nella pioggia... È tempo di morire..." *(Rutger Hauer - Blade Runner)*

Vordak



"...Ricordati che devi morire! Sì, mo' me lo segno propio!..."

(Massimo Troisi Non Ci Resta Che Piangere)

Log



"... Quando il gioco si fa duro, i duri cominciano a giocare!..."

(John Belushi The Blues Brothers)

Raist



"...Non lo so... in qualche modo mi arrangerò..."

(Harrison Ford I Predatori dell'Arca Perduta)

Mystere



"...Usa la forza..."

(Alec Guiness, GuerreStellari)

Raves



"...Rivogliamo la nostra carriola, ma non una Dune Buggy qualunque, deve essere rossa con la cappottina gialla!..."

Bud Spencer & Terence Hill, Altrimenti Ci Arrabbiamo)

Rical



"Siamo in tre: io, Smith e Wesson"

Clint Eastwood, Una 44 Magnum per l'ispettore)

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, apocalittico, troppobbello e, in genere, incontestabile. Se lo perdete lo avrete sulla coscienza. Fenomenico.



FOTO SEGNALETICA
Sorge spontaneo chiedersi: ma come può un beota del genere consigliarmi coerentemente come spendere i miei agognati risparmi? Non vi biasimiamo. Fidarsi è bene, non fidarsi vuol dire non giocare. Lacerante.

COMMENTO
Il parere del recensore. Nella storia dell'editoria videoludica mondiale, nulla è mai stato fonte di litigi, argomentazioni, lettere roventi e dibattiti filosofici come queste righe. Il commento è strettamente personale e quindi soggettivamente interpretabile, ma se trovate il vostro recensore di fiducia, tenetevelo bene stretto. Plastico.

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avete un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero insorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO
La matematica non è un'opinione, ma i giudizi numerici dei recensori sì. Eccovi la summa dell'intera recensione: il numero è però indicativo. Non comprate mai un gioco basandovi solo su di esso anche se è un Powergame. Scoprireste magari di aver comprato un gioco di ruolo quando voi odiate l'intera categoria...

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP. Specialistica.

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.



SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BUBSY



CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND



Code di rospo, ali di pipistrello, un pizzico di capelli di Dupont e per finire occhi di lince. Ecco ciò che vi servirà per preparare la magica pozione per riuscire a superare tutti i livelli di Bubsy. Potete tentare anche senza ma se poi vi vedrete ricorsi da malefici nemici non date la colpa a me!!

POWER GAME

Certo che se siete come me (andate a sbattere contro gli alberi, rotolate giù da 1 gradino...) l'appellativo di "occhio di lince" non vi si addice proprio, ma se invece avete le orecchie a punta, un sorriso sornione e un'espressione furbetta allora assomigliate proprio a lui: Bubsy la lince. Se volete divertirvi (e dico divertirvi sul serio) lungo una miriade di livelli con una grande varietà di paesaggi, questa è proprio la cartuccia che vi ci vuole.

Già che siamo in tema di vacanze proveremo ad analizzare l'itinerario della nostra simpatica lince, cercando di farlo sembrare una promozione di qualche Tour operator in modo da consigliare ai lettori di Gippi i posti migliori e le occasioni irrinunciabili.

Cominciamo col dire che il "viaggio" è adatto agli avventurosi, dato che si attraverseranno foreste impervie, miniere sotterranee, canyon e non so che altro...quindi se siete i tipi da "mamma mi prepari pane e nutella?" questa avventura non fa per voi.

Scaltrezza e abilità saranno le doti che contraddistingueranno la vostra avventura, anche perché per uscire da un paio di situazioni alquanto stressanti









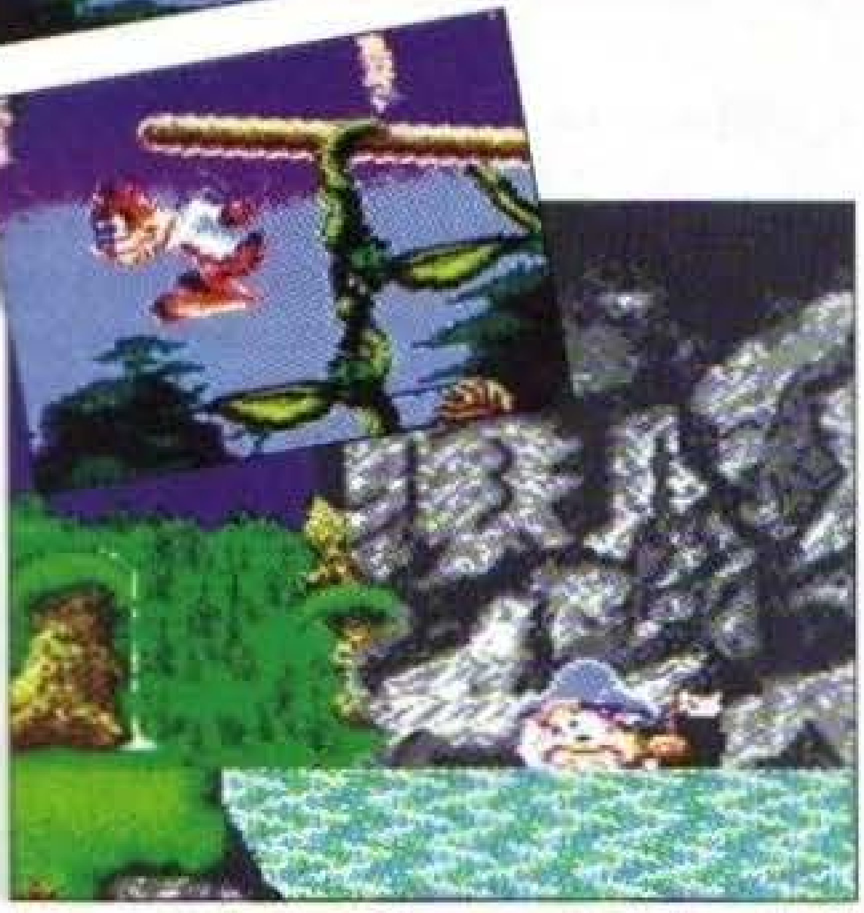


Saltando su questo ingranaggio metterete in moto il ponticello mobile, che vi consentirà di prosegu





Le animazioni di Bubsy sono numerosissime. Incredibilmente spassosi sono in modi in cui la povera lince passa a miglior vita. A volte si traveste persino da ammiraglio, per poi affondare con dignità fra i flutti.





I mostri di fine livello sono delle specie di dischi volanti con l'onnipresente gomitolone da srotolare.

MAMMA TI AVEVO DETTO CHE VOLEVO LA MAGLIETTA DI BEVERLY HILLS!

Volete cambiare il guardaroba? Volete farvi un nuovo look?...Scartate qualsiasi altro posto che non sia il nuovissimo "Game Power new wave shop"...Trappanissimo!!!

MAGLIETTA CON IL NUMERO: Non è un pezzo del vostro guardaroba ma un'utile bonus per guadagnare una o più vite, il numero di vite acquisite dipenderà da quello scritto sulla maglietta.



MAGLIETTA SCURA: La maglietta nera non è quella di un Nazi-skin ma la sua ben più onorevole funzione sarà quella di rendervi invisibili ai nemici, in modo che possiate avanzare senza problemi o, nel caso foste proprio perfidi, vi darà la possibilità di farli fuori senza che neanche se ne accorgano!

MAGLIETTA CON PUNTO ESCLAMATIVO LAMPEGGIANTE: Ecco un indumento davvero molto utile, infatti una volta che lo avrete agguantato sarete invincibili per alcuni secondi, dopo di che tutto tornerà alla normalità.

dovrete sicuramente possederle, insieme a una buona dose di nervi saldi (o a un paccone di camomilla, se preferite).



Per voi sportivoni ci sarà da correre, saltare e planare a più non posso, con sferzate di adrenalina da capogiro...ma andiamo con ordine: durante tutta la vostra avventura dovrete tenervi alla larga da alcuni brutti ceffi (per la verità abbastanza monotoni, in quanto a look), parte di questi se ne staranno fermi al loro posto limitandosi a farvi ogni sorta di sberleffi, altri vi si avvicineranno con aria minacciosa (spesso tenta di farlo anche Raist con il risultato di una bella torta sulla faccia), altri ancora tenteranno di colpirvi gettandovi delle uova (sempre a serie di tre alla volta) sia orizzontalmente che verticalmente. Il modo per non averli più "tra le zampe" sarà quello di saltarvici sopra in modo da abbatterli (cavallo che Mario non si cambia), così facendo non vi disturberanno più neanche se doveste, sfortunatamente, ripercorrere quella strada.

Durante tutto il vostro arduo percorso dovrete fare attenzione a buche e anfratti vari, questi infatti potrebbero farvi finire in luoghi impossibili, da lasciare una volta che vi ci si è infilati: parlo specialmente di pozzi pieni d'acqua o tane di animali.

Non tutti i passaggi "nascosti" sono nocivi però, infatti ogni livello di Bubsy si presenta così ampio da darvi la possibilità di scegliere una strada o un'altra, senza alcuna penalizzazione.

Fate attenzione comunque a tutti i corsi d'acqua e alle grandi altezze, a una lince proprio non piacciono. Per non correre rischi potrete controllare, con l'ausilio della

QUALCHE CONSIGLIO SMART

1 Quando saltate da punti troppo alti vi conviene planare per non arrivare a terra e sfracellarvi!

2 I tappi di alcuni buchi che portano al sottosuolo vi saranno utili per saltare più in alto. Fate attenzione però, perché possono anche stordirvi e addirittura farvi perdere la vita.

3 Nel caso che vi imbattiate in una freccia rossa che gira su se stessa...prendetela! Vi regalerà un continua.

4 Lo scarpone vi darà un calcio nel sederino e verrete scaraventati dalla parte verso cui questo è girato...a volte un calcio può anche essere utile! (Chi l'avrebbe mai detto!)

5 La sfera colorata di arancione vi darà dei punti bonus per il vostro super-record!

6 Non è difficile arrivare alla fine di un livello e se questo è il vostro obiettivo, una volta che conoscerete la strada andrete spediti, ma se volete un consiglio fermatevi a esplorare tutti gli anfratti...troverete anche dei livelli bonus davvero galattici!!



La trasformazione in ombra regalata dalla maglietta scura ci rende invisibili ai nemici!

http://www.oldgamesitalia.net/

FRUTTA, FRUTTA FRESCA!!

Casse, casse di tutti i tipi: mele, arance, albicocche...ma noi volevamo la dieta mediterranea!

CASSA CON IL GOMITOLO: Una pacchia! Tantissimi super-punti a chi si aggiudica uno di questi oggettini. Non vi preoccupate, dato che la mamma di Bubsy è famosa per i suoi maglioni di lana, di casse così ne troverete davvero tante!



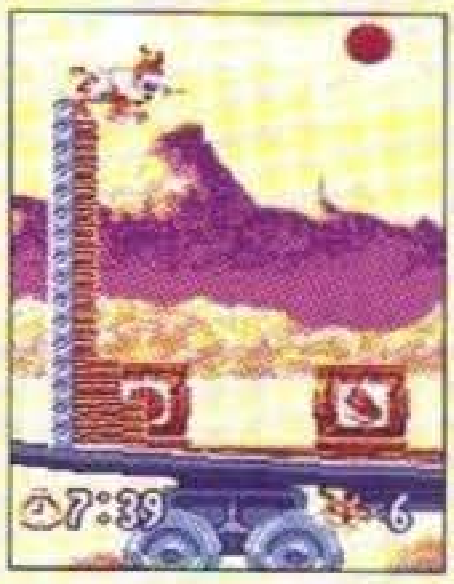
CASSA CON I CHIODI: Occhio a saltarci sopra, perché se avete la sfortuna di ricadere poco lontano, vi "sgonfierete" sui chiodi che avrete sparpagliato!

CASSA DI BANANE: Attenti si sciiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii iiiivola...

CASSA CON LA DINAMITE: Attenzione all'esplosione, perché oltre a mandarvi molto in alto, potrà procurarvi qualche fastidio se non starete attenti!











Le astronavine ci consentono di arrivare ad alcuni portali molto interessanti.



Spostando le casse possiamo rendere inoffensivi alcuni dei nemici più fetenti. Sull'ottovolante possiamo, invece, alzare le braccia per la gioia, raccogliendo i bonus.



Il caro vecchio gioco del martellone si rivela utile per raggiungere altezze insperate.

croce direzionale, il pezzo di strada verso cui volete dirigervi, in questo modo eviterete di andarvi a spiaccicare sopra un cactus o di esplodere per colpa di alcuni candelotti di dinamite, sadicamente posizionati dai programmatori.

Importantissimo!!!: ricordate di cercare i punti esclamativi durante la vostra pazza pazza corsa, perché se doveste soccombere sarebbe increscioso dover ricominciare dall'inizio del livello!!



•*Red Fury*

PROVE SN SUPER NES

GP power 91

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Ottimi gli sprite, i colori e, soprattutto, le animazioni della fince.	Allegre musichette e molte frasi campionate.	Uno dei punti forti di questa cartuccia.	Non vi ci staccherete fino a che non l'avrete finito.
9	8	8	8

COMMENTO

Aaaargh! Questa cartuccia esalterà tutti gli amanti dei platform, non solo per la splendida grafica, fluida e veloce da non credere, ma anche per la sua longevità. *Bubsy*, infatti, si è dimostrato un gioco all'altezza delle aspettative con percorsi e deviazioni che rendono la partita davvero avvincente. Inoltre trucchi e stratagemmi da scoprire per rimanere in vita o per scongiurare un pericolo, si vedono affiancati a una buona memoria (che bisogna possedere per uscire dai labirinti) e a una certa dose di razionalità nelle varie scelte. Come ho già detto *Bubsy* non è una cartuccia particolarmente difficile, soprattutto nei primi livelli, ma la vastissima varietà di percorsi e strade alternative ne fa una delle migliori cartucce "platform" che si siano viste fin'ora.
Da veri intenditori (non di whisky!!).

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Bubsy**
Casa	**Accolade**
Distribuzione	**Leader**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Sì più password**
Livelli di difficoltà	**1**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

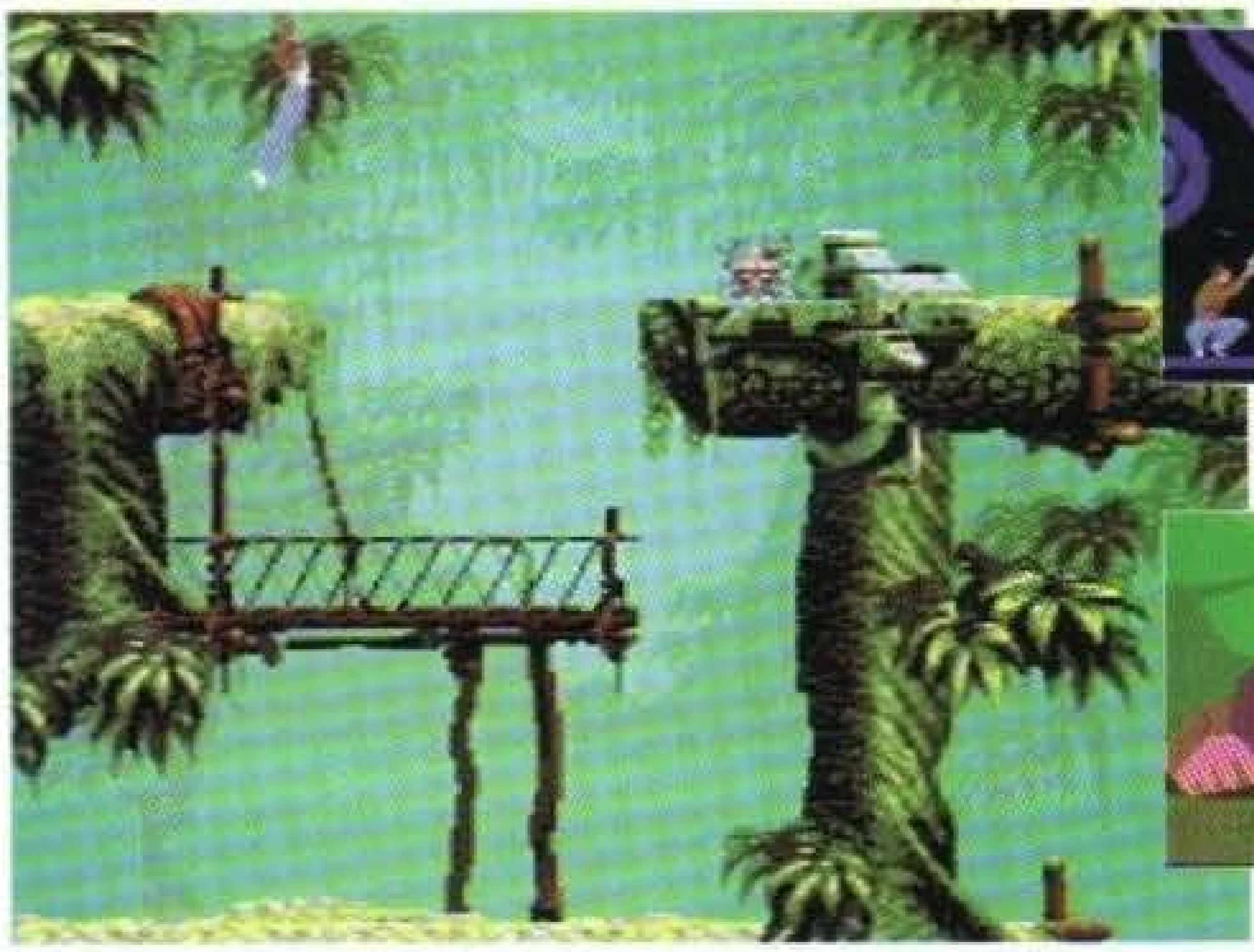
A ○●○○○○ P

 http://www.oldgamesitalia.net/

FLASHBACK



Prendete una cartuccia da 12 Megabit, metteteci dentro la struttura di gioco di *Mission Impossible*, la fluidità grafica di *Prince of Persia*, il fascino di *Another World*, un pizzico di *Total Recall*, un goccio di *Terminator*, chiudete e agitate vigorosamente. Signore e signori, ho il piacere di presentarvi *Flashback*...





E vaaiiii!!! Colpito in pieno! Avanti il prossimo , please.





Il background della città ricorda da vicino certe ambientazioni cyberpunk che fanno impazzire Raist.

Sono passati ormai molti mesi dall'uscita del famosissimo *Another World*, forse il programma che più ha impressionato il mondo dei videogiocatori lo scorso anno, ed ecco che la Delphine ci fa trovare una nuova cartuccia che non è esattamente il seguito di *AW*, ma che ne è stretta parente.

Anzitutto precisiamo che il gioco è già uscito in formato Amiga e PC, e che la versione Mega Drive è assolutamente identica (almeno nei primi livelli) a quelle sopracitate. Unica differenza: la sequenza di introduzione, che è stata un bel po' tagliata per problemi di memoria (nella versione per PC l'intro occupava quasi quattro megaBYTE, cioè 32 megabit!!!). Il gioco vi vede impersonare i panni di un giovane agente del G.B.I. (Galaxia Bureau of Investigation), il quale all'improvviso scopre che si stanno gradualmente sostituendo a personalità molto importanti della Terra, quali uomini politici e top manager delle grandi multinazionali. Coscienti dell'incredibile scoperta vi state apprestando a informare chi di dovere, quando vi accorgete che quei cattivacci di alieni sono già sulle vostre tracce. Avete solo il tempo di fare una copia della vostra memoria e di spedirla al vostro migliore amico Ian, immediatamente dopo venite catturati e anestetizzati.

Quando vi risvegliate, vi rendete ben presto conto conto che stanno per farvi la festa. Approfittate quindi di un momento di distrazione delle guardie per fuggire a bordo di una moto a razzo, col risultato di essere raggiunti e abbattuti nel bel mezzo della giungla. Una giungla estremamente strana e inquietante, che vi fa capire di essere stato trasportato su di un altro pianeta...

Ma basta con le chiacchiere e passiamo a un'analisi più approfondita del gioco: anzitutto la cartuccia è un capolavoro, sia per gli occhi che per le orecchie.

E, come se non bastasse, anche la giocabilità è eccezionale: il personaggio cammina, corre, salta e spara con una tale

fluidità grafica e un tale controllo dei movimenti da rasentare la perfezione.
L'immedesimazione nel personaggio è pressoché totale, e il tempo passa senza che ci si renda conto che ormai sono le due di notte, ed è ora di andare a letto.
Il grado di difficoltà è stato calibrato con estrema attenzione: i tre livelli che possiamo scegliere di giocare ci permettono di stabilire lo stile di gioco che più preferiamo. Al livello *easy*, si tratta di risolvere gli schemi delle varie piattaforme, capendo come interagire con i vari oggetti che raccogliamo durante la fuga e con gli alieni che non hanno una particolare pericolosità. Al livello intermedio, alieni e robot diventano ben più che una scocciatura, assumendo un ruolo più incisivo nel determinare le difficoltà del gioco. Al livello *hard*..... beh, auguri perché ne avete proprio bisogno.....
In ogni caso, tutti i livelli sono sempre calibrati al millesimo, di modo che vien sempre voglia di riaccendere il Mega Drive per andare un po' più là nella scoperta delle mirabilie che questo capolavoro della Delphine tiene in serbo.
Gli enigmi, anche i più difficili, non sono mai frustranti, e spesso vi capiterà (magari dopo una buona dormita), di avere come "un' illuminazione" e di dire "....ma perché non ci ho pensato prima?"
E a proposito di illuminazioni, ho trovato particolarmente divertente il gioco in coppia con un amico: uno muove il per-



Rotolare.

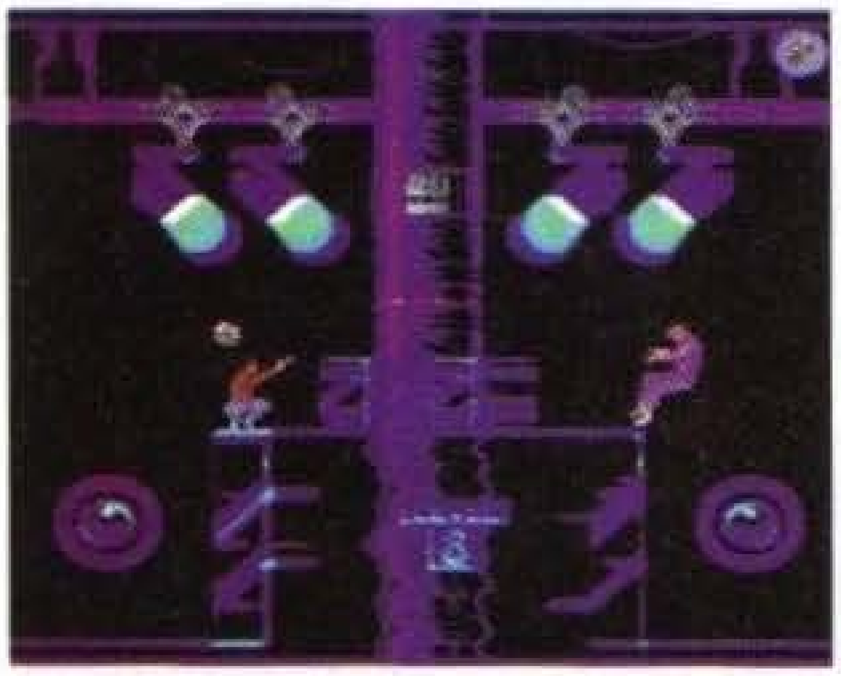


Sparare.

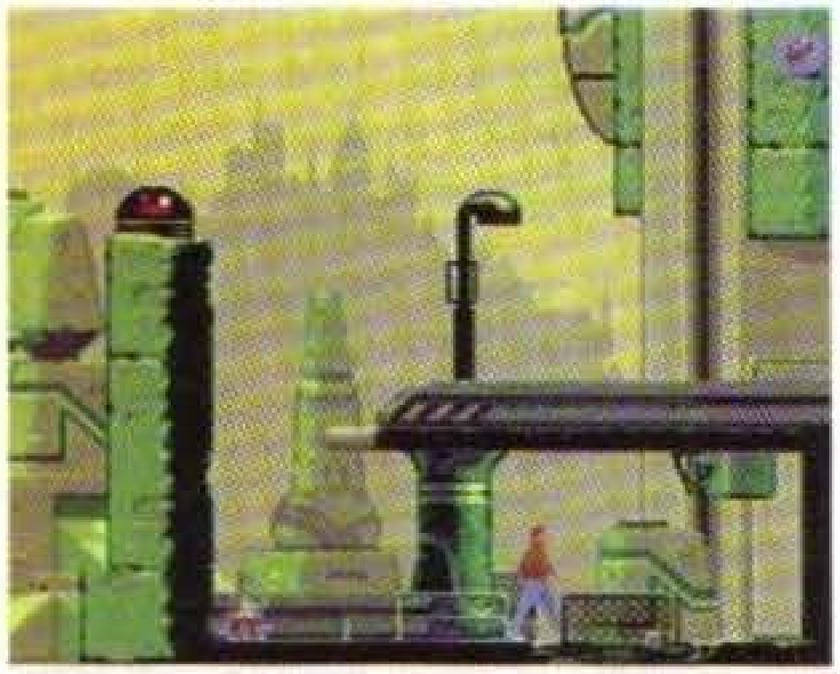


ROTOSCOPING MINUTO PER MINUTO

Il Rotoscoping è un procedimento che consiste nel filmare un attore durante i movimenti che il personaggio compirà nel gioco. I vari fotogrammi verranno poi digitalizzati e ritagliati per ottenere solamente l'immagine dell'attore.
Da questi fotogrammi si otterranno i vari frame di animazione del personaggio. Il risultato: una fluidità di animazione incredibile.

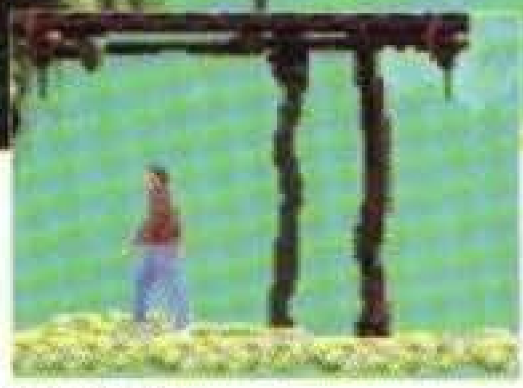


Nello spettacolo televisivo ci dovremo dare parecchio da fare se non vogliamo finire impallinati.



Guardate che splendida città. E pensare che in foto si perde un sacco di dettaglio....





Camminare.



Correre.



Salto in alto.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/









(foto centrale) Un salto acrobatico è proprio quello che ci vuole.....



(in basso)Fermo amico! Un movimento e ti faccio un buco in mezzo agli occhi....

sonaggio, mentre l'altro si concentra sulla soluzione degli enigmi (si sa, due teste pensano meglio di una sola). La grafica è fantasmagorica. Non solo per la tecnica *Rotoscope* con cui è stato trattato il nostro personaggio (vedi box), ma anche per tutto il resto: giungla, città e alieni cattivi spremono dalla console tutto lo spremibile, e forse anche qualcosa di più.

La cura maniacale per i dettagli dei fondali, con tanto di ventole, robot, sensori ed elevatori motivano appieno l'enorme ammontare delle ore-uomo spese per la realizzazione di questa cartuccia. Inoltre la possibilità di chiamare un aero-taxi e di prendere la metropolitana aggiungono un tocco in più.

Il suono poi è semplicemente fantastico, con suoni campionati a bizzeffe, tra cui gli spari ed i rumori di uccelli una spanna sopra a tutti.

E la musica? ME-GA-LI-TI-CA. I brani sono così belli che me li sono registrati su cassetta per ascoltarli quando vado in giro col walkman.

Consigliato l'ascolto in cuffia anche durante il gioco, così da ottenere assordanti effetti di detonazione senza dare fastidio a nessuno, nemmeno di notte...Insomma, una vera goduria auditiva. Ci troviamo quindi davanti a un Power Game assoluto.

Uno di quelli che ti fanno dire: avere il Mega Drive e non avere *Flashback*, è come non avere il Mega Drive!!!

• Jumpy







(sopra) Ci mancava solo un'esplosione!
(dx) Un alieno sta per spararci, ma noi siamo più veloci.... Accidenti!

PROVE • PROVE • PROVE • PROVE

MD MEGADRIVE

GP Power 94

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Incredibile fluidità di animazione, grazie al rotoscope.	Che dire? Merita il miglior impianto stereo che avete a disposizione!	Al limite della perfezione. Nient'altro da aggiungere.	Difficoltà calibrata al punto giusto.
9	10	9	8

COMMENTO

Una animazione così stupefacente da far sfigurare qualsiasi altra cartuccia precedente. Un sonoro tra i migliori mai ascoltati. Una grafica precisa al limite del maniacale. Colori e dettagli evocativi pieni di atmosfera. E infine una giocabilità a livelli stratosferici: mai frustrante anche se impegna a fondo la vostra materia grigia, con dei comandi a dir poco perfetti nella manovrabilità, già dopo appena una manciata di secondi di ambientamento. Cosa devo dire di più? Una leggenda.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Flashback
Casa	US Gold
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	3

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ○●○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

The Lost Vikings





Più impediti dei Three Stooge... Più uniti dei tre moschettieri (anche se erano 4!!!)... più furbi della banda Bassotti! Più golosi dei tre porcellini... Più affiatati di Qui, Quo e Qua... Ecco a voi, cari amici lettori, i tre vichinghi più beoti di tutta la storia: Erik, Baleog e Olaf!

Tutto andava per il meglio per i nostri tre amici vichinghi (una casa in campagna, una dolce mogliettina, un figlio, un jet privato, il tavolo da biliardo, il ferrarino, ecc...), finché durante una di quelle tipiche fredde notti d'inverno i nostri 3 amici vennero risucchiati nel loro sonno da una misteriosa astronave aliena.

Quando ripresero conoscenza si accorsero di essere già molto lontani da casa, ma questo non poteva certo dissuaderli dal cercare di tornarvi.

Ed ecco che entrate in scena voi. Ora il destino dei 3 compari è nelle vostre mani. Il vostro compito sarà quello di guidarli sulla giusta strada per tornare a casa.

Ma da che mondo è mondo niente è facile per gli eroi pixelizzati. E una miriade di problemi li attende sul loro lungo tragitto.

La cartuccia si potrebbe presentare come un banalissimo gioco di piattaforme, ma la verità è tutt'altra, a cominciare dal fatto che questa volta dovrete comandare 3 personaggi contemporaneamente.

L'obiettivo di ogni livello è di fare raggiungere l'uscita a tutti e tre i vichinghi. Il problema è che per farcela dovrete per forza combinare i poteri di ognuno di essi (vedi box).

Infatti ogni vichingo è specializzato solo in una certa disciplina e può compiere solo un certo tipo di azione. Quindi per poter progredire davanti a un ostacolo, dovrete sempre trovare la combinazione giusta, da eseguire con i giusti personaggi e oggetti.

Come se non bastasse, verranno spesso a disturbarvi orde di mostri di ogni genere, sempre più pericolosi con l'avanzare dei livelli. Durante il loro tortuoso tragitto i







Il design dei livelli sfrutta pattern abbastanza ripetitivi, anche se curati con sufficiente attenzione e dall'aspetto gommosissimo. Come al solito non mancano bonus vari.

BONUS & C.

CIBO: Vi ridà 1 unità di energia.

BISTECCA: Vi ridà 2 unità di energia.

SCUDO: Vi da 1 unità di energia supplementare.

BOMBA: Le potete mollare da qualsiasi parte per fare esplodere qualcosa.

SMART BOMB: Distrugge istantaneamente ogni nemico sullo schermo.

FRECCIA INFIAMMATA: Uccide un nemico in un colpo solo.

CHIAVI: Servono ad aprire le porte (ma va?NdR!)

STIVALI DI GRAVITÀ: Permettono a un Vichingo di camminare in un campo gravitazionale.

PULSANTI: Premeteli per attivare/ disattivare numerose cose nel gioco.

INTERRUTTORI: come per i pulsanti.

BERSAGLI: Funzionano come semplice pulsanti ma devono essere colpite da Baleog per essere attivati.







Inizialmente vi ci vorrà un po' per abituarvi ai personaggi multipli, poi lasciarne indietro uno per avanzare con un altro vi sembrerà la cosa più normale del mondo.



PERSONAGGI



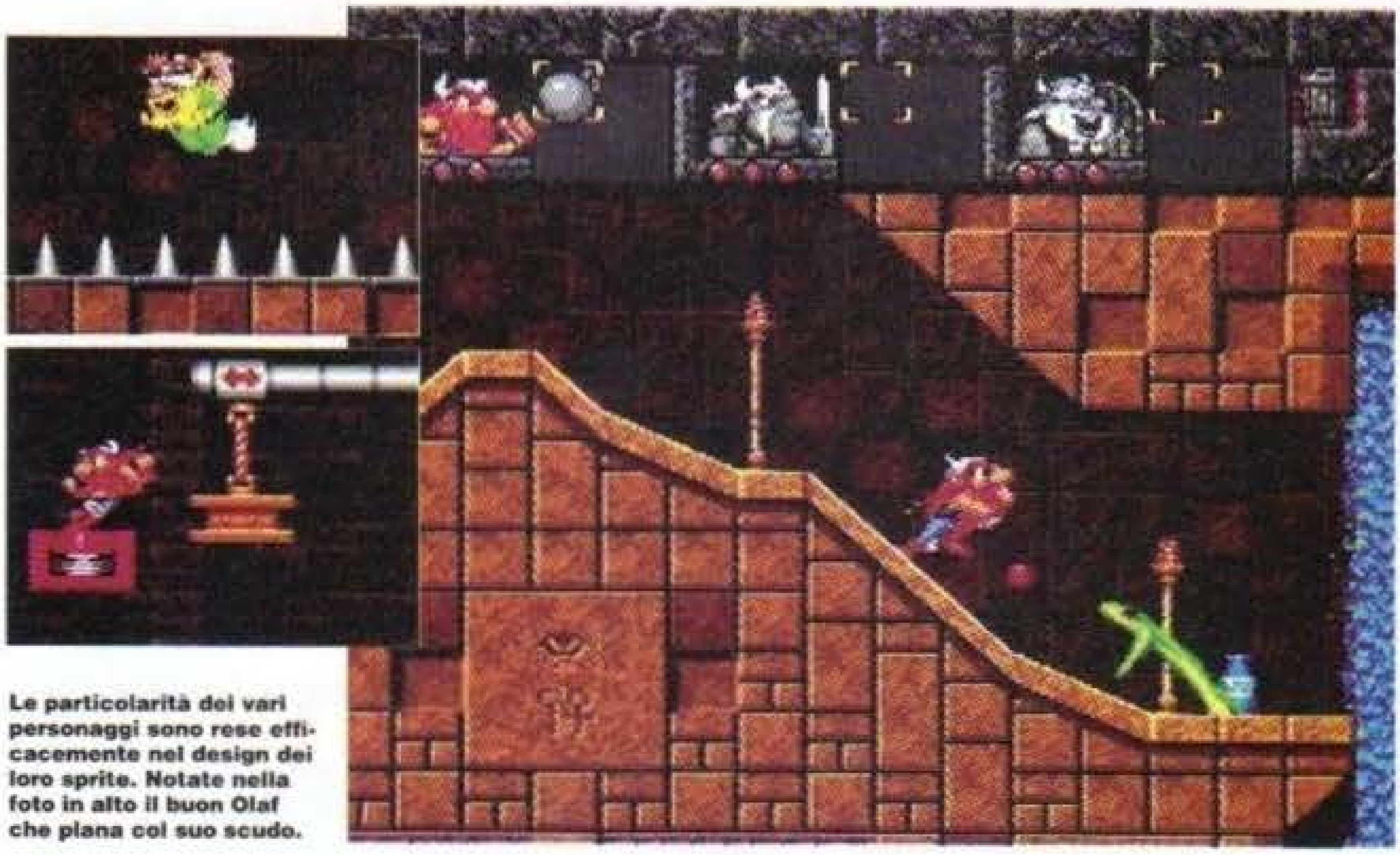
ERIK IL RAPIDO: È il più abile dei tre. È il solo capace di saltare e di sfondare i muri a grandi cornate, caricando.



BALEOG IL GUERRIERO: Senza di lui non potreste sconfiggere tutta la schifida teppaglia che incontrerete. Sa usare benissimo la spada e il suo arco vi tirerà spesso fuori dai guai.



OLAF LO SCUDIERO: Il nostro amico grassottello è l'unico a possedere uno scudo, per di più infrangibile. Con esso potrete ripararvi dai proiettili nemici ma anche dalla maggior parte dei mostri. Inoltre Olaf è capace di usarlo per planare o per ammortizzare una caduta.



Le particolarità dei vari personaggi sono rese efficacemente nel design dei loro sprite. Notate nella foto in alto il buon Olaf che plana col suo scudo.

nostri simpaticoni attraverseranno vari periodi storici (Giurassico, l'antico Egitto, ecc...) e altri posti bizzarri, come una fabbrica di dolci.
I problemi sono di difficoltà crescente e vi assicuro che, verso la fine, certi livelli sono veramente tosti. Stimolante e davvero divertente, soprattutto se giocato in due!

•Dupont





(Sopra) Le icone dei tre personagi sono sempre presenti in cima allo schermo, affiancate dagli oggetti a disposizione nell'inventario.
(A lato) Un'immagine dell'introduzione...ma perché la vita non può sempre filare liscia.



UN SCREEN-SAVER SU SNES?

Sul serio... Non sto scherzando...! Se mettete in pausa e lasciate il gioco così per poco più di un minuto, viene attivato uno screen saver molto carino per non rovinarvi lo schermo. Sono Pazzi Questi Programmatori!!!





GP Power **87**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Molto carina anche se poca dettagliata	Le musiche Rap-Techno sono un vero sballo!!!	Buona e si passa facilmente da un personaggio all'altro.	Il gioco si fa sempre più difficile nell'avanzare di livello.
7	10	7	8

COMMENTO

Originale, innovativo e allucinante sono ben povere parole per definire la grandezza di questa nuova cartuccia 8 Mbit della Interplay. Che musica ragazzi...! Non avevo mai udito niente di simile sul mio SNES a tal punto che la prima volta credevo di aver lasciato la radio accesa! La grafica è spassosissima, le animazioni dei personaggi sono esilaranti, e i commenti dei nostri eroi da far schiattare dal ridere anche un orso polare. Se i rompicapi dei primi livelli sono piuttosto facili da risolvere, quelli più avanti vi costringeranno a far funzionare la vostra materia grigia. Il gioco in sé è abbastanza avvincente e interessante da tenervi lunghe ore incollati allo schermo. Il sistema di password è anche molto pratico. Cosa volete di più dalla vita? Un ottima cartuccia da consigliare non solo agli appassionati dei rompicapo.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**The Lost Vikings**
Casa	**Interplay**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1-2**
Continua?	**Sì, password**
Livelli di difficoltà	**1**

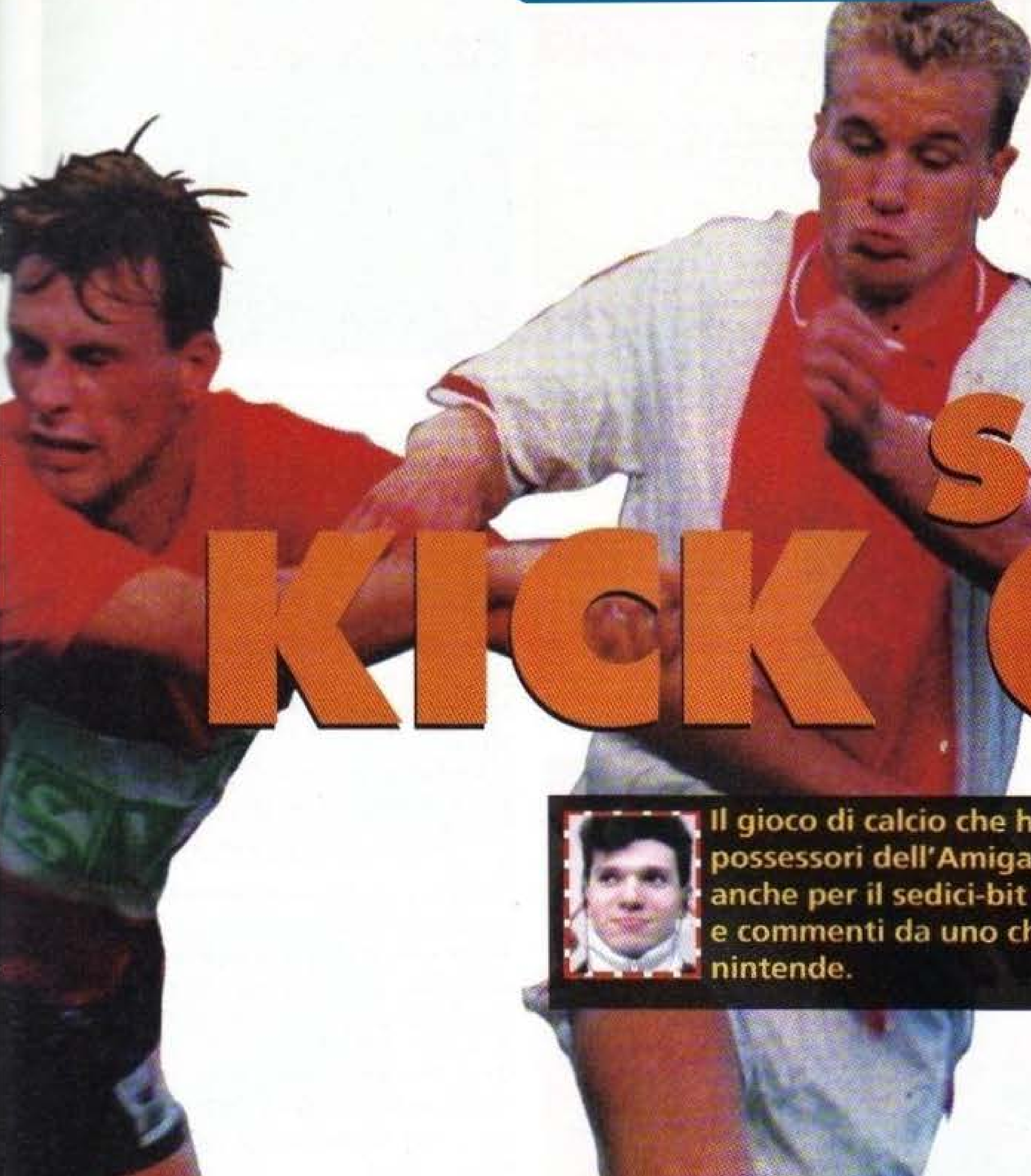
PIATTAFORME

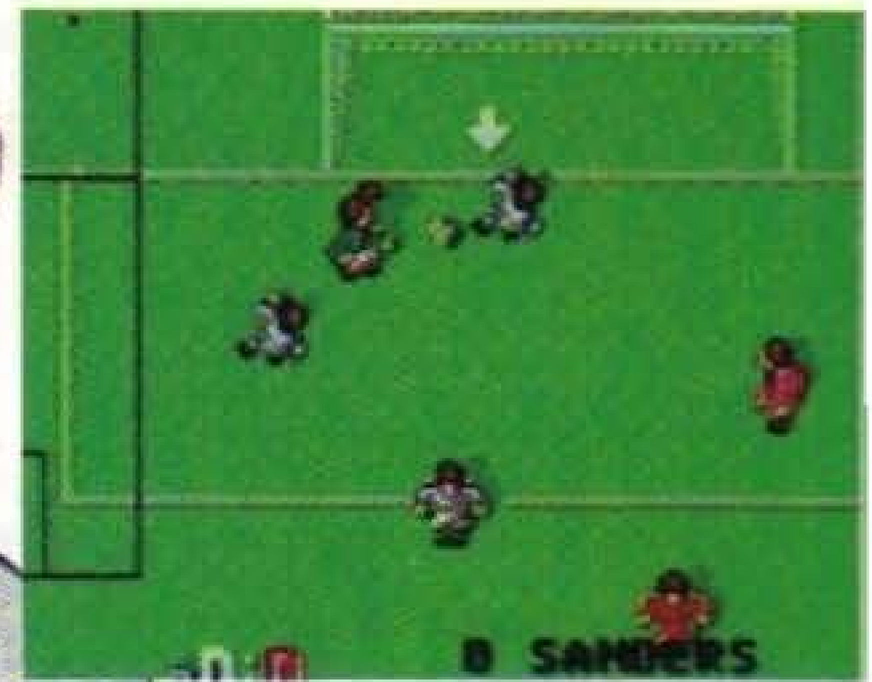
SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE
A ○○○○●○ P


Corri in edicola per continuare...
HOBBY WORK
La Storia Ancestrale
Racconti e giochi epici di miti, mostri e magie
La Storia Ancestrale
3 Baal, il Ragno Gigante
Un viaggio della fantasia in un mitico mondo ancestrale in cui dovrai aiutare le forze del bene a sconfiggere il male.
26 affascinanti storie complete con giochi di ruolo, ognuna con un nuovo mostro da sconfiggere, percorrendo assieme all'eroico Richard il Sentiero Ancestrale, per ritrovare le sei gemme, essenza della vita.
26 appuntamenti in cui dovrai risolvere enigmi, giocare con le carte dei mostri, comporre il puzzle che formerà la Mappa del Mondo Ancestrale ed altri avvicenti giochi.
Scopri la frase che ti rivelerà la fonte del male e che ti farà vincere 10 meravigliosi viaggi ad Euro Disney per due persone.
IN PIÙ, storie di mostri e magie nelle leggende e nei miti del mondo.
VINCI DIECI VIAGGI NEL MONDO DELLA FANTASIA
Euro Disney RESORT · PARIS
CONTENUTI NELL'OPERA:
• avvincenti storie fantastiche
• giochi di ruolo
• enigmi dal Libro delle Profezie
• tasselli per comporre il puzzle della Mappa Ancestrale
• le lettere alfabetiche per scoprire la frase misteriosa
• le carte della Forza dei Mostri
• le carte guida per percorrere il Sentiero Ancestrale
• test d'abilità per trovare oggetti e personaggi nascosti
È USCITO IL 3° NUMERO
Ogni 14 giorni una nuova avventura!





SUPER KICK OFF

Il gioco di calcio che ha mandato in delirio i possessori dell'Amiga, è ora finalmente disponibile anche per il sedici-bit della Sega: impressioni, pareri e commenti da uno che di calcio videoludico se... nintende.





Ehi ragazzi! Sacchi sarà contento: ci siamo anche noi, un buon auspicio per USA '94?

Dopo due campionati italiani di *Kick off* (il secondo in particolar modo indimenticabile), il mitico gioco di calcio si appresta ora a mandare in delirio i possessori di questa console, tanto venduta e tanto acclamata. Per chi ancora non lo sapesse (e, per commentare questa eventualità, mi rifaccio a una frase del nostro mega-direttore Rical: "Non ho parole") il gioco in questione - che sarebbe meglio definire come simulazione calcistica - basa la sua forza su una veduta a volo d'uccello e su una velocità d'azione elevata e travolgente, impregnata di realismo.

La palla, per confermare quanto detto, non è mai attaccata ai piedi dei calciatori e, quindi, tutte le cavalcate sulle fasce e i cross da fondo campo sono azioni che devono essere volute e ricercate, rivelandosi come dei veri diversivi per le fasi d'attacco e non dei semplici modi di "buttarla dentro".

Gli elementi peculiari di questo seguitissimo sport sono tutti presenti: dai cartellini ai rigori, dalle tattiche ai vari modi di agire con e senza la palla. Rimandandovi ai box per scoprire la quantità delle opzioni presenti nel gioco, cercherò ora di illustrarvi la grandezza di questo modo di vivere il calcio.

http://www.oldgamesitalia.net/

MENÙ PRINCIPALE

AMICHEVOLE: Se si scaglie questa opzione si deve disputare un incontro amichevole scegliendo le due squadre da una lista di sedici di club. È possibile: giocare contro il computer, con un amico contro il computer, contro un amico oppure decidere di vedere il computer che gioca contro sé stesso.

ALLENAMENTI - Con questa opzione è possibile entrare nella sezione degli allenamenti, in cui si può scegliere se potenziare la capacità di tiro dei rigori o delle punizioni, oppure se migliorare l'abilità nelle azioni.

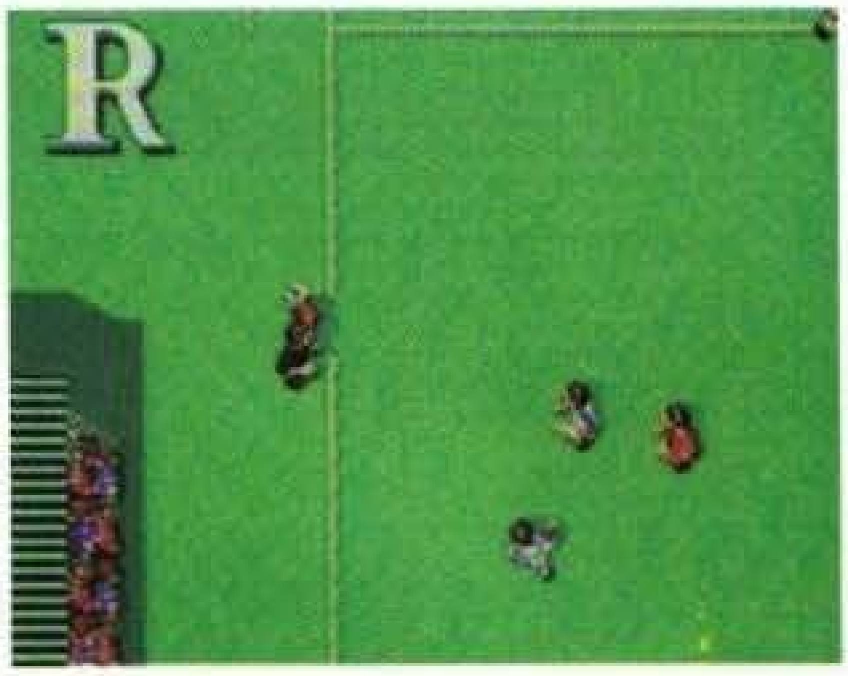


TORNEI - Questa opzione permette di entrare nel cuore del gioco che si compone di ben quattro differenti tornei, che possono essere interrotti e salvati.

OPZIONI - Questa scelta fa accedere al sotto-menu che permette di variare i vari parametri della partita.

AMICHEVOLE INTERNAZIONALE - Questa opzione è identica all'amichevole normale, eccetto per le squadre disponibili che sono sedici nazionali europee.

EDITOR - Con questa, invece, si accede al sotto-menu che consente al giocatore di rivoluzionare, almeno nell'aspetto, le squadre e i suoi giocatori.



L'opzione di replay consente di ammirare le azioni più spettacolari o i fallimenti più clamorosi.

Prima di ogni partita, amichevole o competitiva che sia, si devono effettuare alcune scelte molto importanti: in primo luogo c'è da scegliere la formazione da mandare in campo e le eventuali marcature a uomo (un massimo di due); in secondo luogo si devono selezionare le tattiche con cui affrontare il match: quattro, tra le dieci disponibili, attivabili in qualsiasi istante durante l'incontro; in terzo luogo è possibile ridefinire la funzione di ognuno dei tre tasti; infine una schermata vi mostra i colori della divisa di ogni squadra, l'arbitro sorteggiato per dirigere l'incontro e l'intensità del vento (se selezionato).

Durante la partita il giocatore tiene sotto controllo il calciatore più vicino alla sfera, mentre gli altri non se ne stanno impalati a seguire l'azione, ma si muovono secondo la posizione della palla e in base alla tattica scelta. I colpi a disposizione sono quelli del calcio vero: tiri normali o ad effetto, passaggi, pallonetti, colpi di testa, scivolate, dribbling e stop della palla.

In ogni momento dell'incontro è possibile attivare uno schermo che consente di

MENÙ DELLE OPZIONI

Attivando questo parametro sarà possibile giocare, in caso di parità, i tempi supplementari e gli eventuali rigori nelle partite singole.

Cliccando su questa icona è possibile scegliere la velocità di gioco fra le tre disponibili.



La partita può avere una durata di tre, cinque, dieci o venti minuti per tempo.

Selezionando questa opzione si potranno cancellare le celle di memoria che contengono i dati salvati dal giocatore.

Anche se viene fischiato persino nella propria metà campo, ci si può avvalere della regola del fuorigioco.

Con questa si può scegliere se giocare su un campo normale o su uno condizionato dagli effetti della pioggia.

Questa consente di selezionare i livelli di abilità delle squadre impegnate in partite secche.

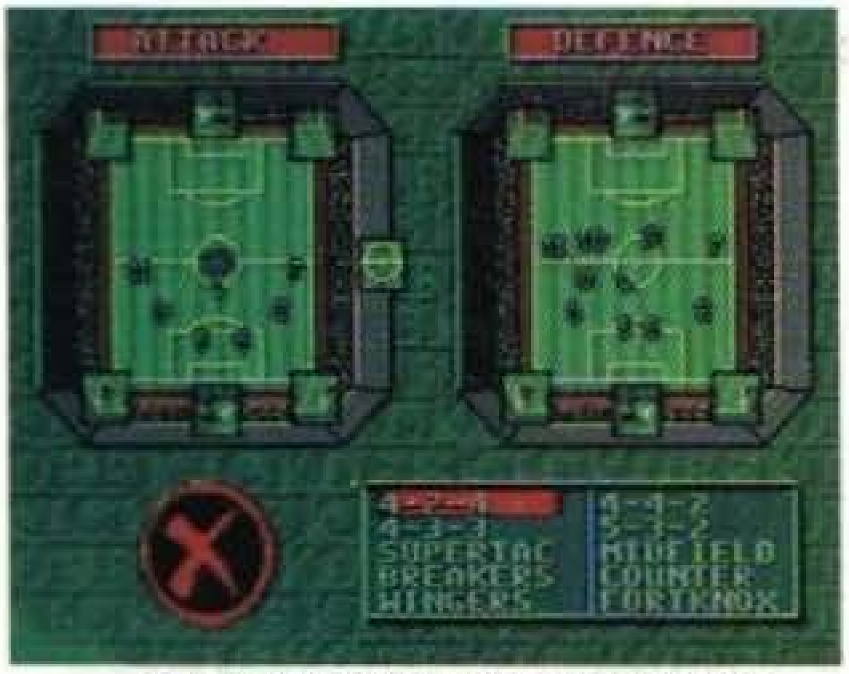
È l'opzione che permette di attivare o disattivare il vento.











› delle tattiche è vitale per una buona partita.

MENÙ EDITOR

In questa sezione è possibile cambiare i nomi e il colore delle divise delle squadre e i nomi, il colore della pelle e dei capelli dei giocatori.



Per salvare e leggere i dati.

Questa è la sezione riservata alle tattiche.

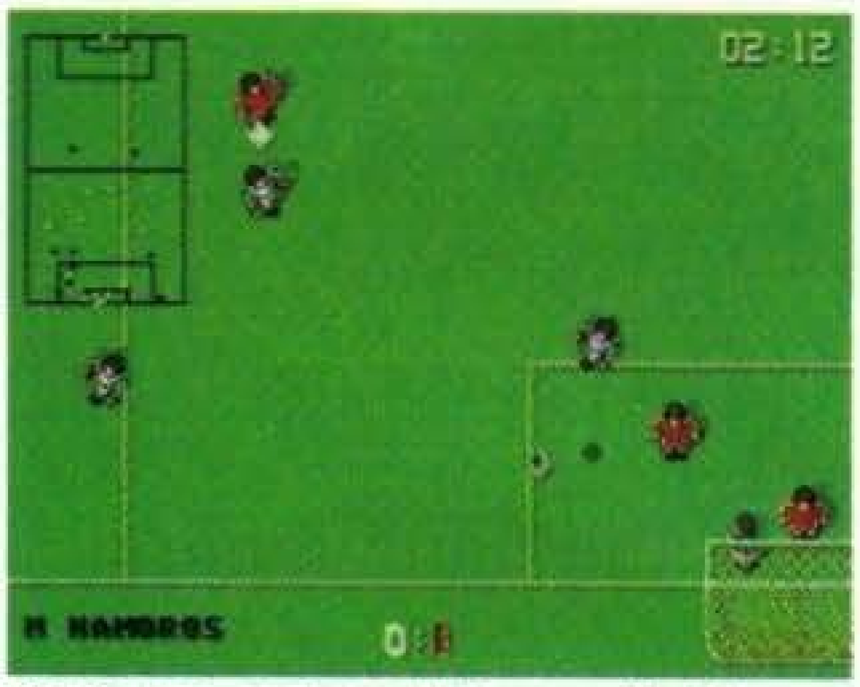
Questa consente di vedere le potenzialità dei giocatori e i colori ufficiali e non delle maglie della squadra selezionata.

http://www.oldgamesitalia.net/

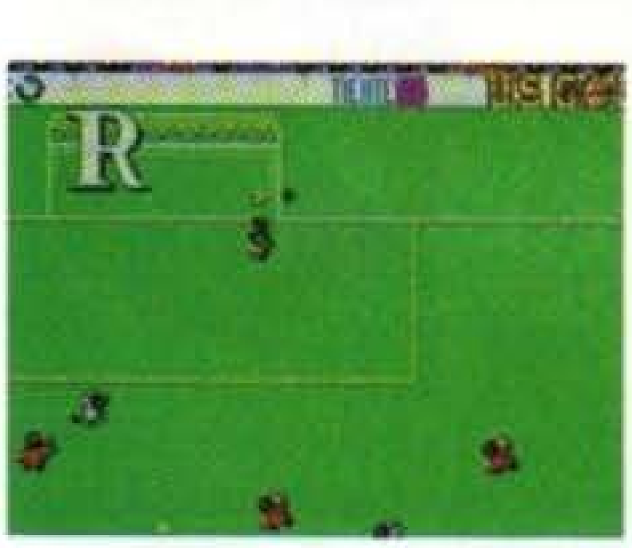




(Sopra) Il portiere è sempre molto lesto a rubare la palla agli attaccanti.
(A destra) Quando si deve battere una punizione vicino all'area, gli avversari si disporranno per formare la barriera.



Un bel cross e...non rimane che insaccare di testa!



Goool!!! Un grandioso tiro che si va a infilare nel sette. Vale proprio la pena di ammirarlo al replay.

fare le sostituzioni, cambiare le dimensioni del radar oppure toglierlo, azionare il replay e scegliere un'altra tattica.

Fin dalle prime partite ci si accorge che giocare non è così facile, in quanto la struttura realistica di gioco richiede delle particolari abilità, rendendo necessario un periodo di allenamento.

A questo scopo è possibile cominciare a giocare a velocità ridotta per apprendere gradualmente le tecniche necessarie per giocare bene a quella normale.

SKO richiede molta dedizione e quindi potrebbe non essere adatto a tutti, ma solo a tutti quelli che vogliono realmente vivere delle emozioni nuove ed intense, che vogliono per un attimo diventare protagonisti delle vittorie di una squadra di calcio.

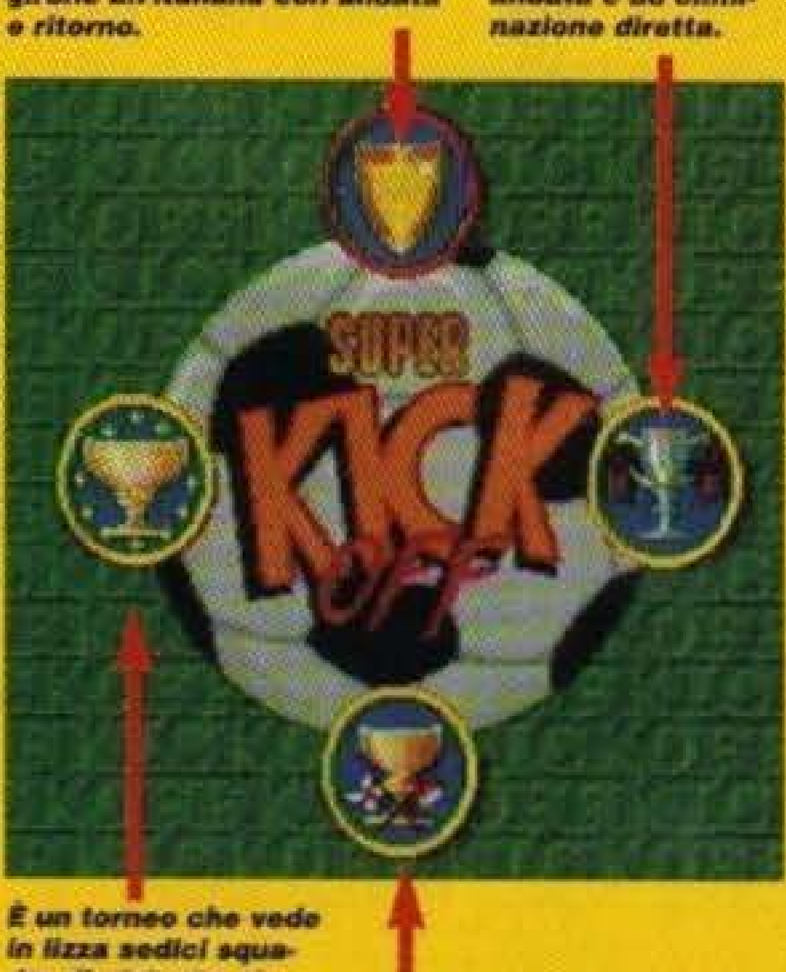
• Log

si ringrazia newel - mi

I TORNEI

In questa competizione otto squadre si affrontano secondo lo schema classico del girone all'italiana con andata e ritorno.

Otto squadre di club si affrontano con partite di sola andata e ad eliminazione diretta.

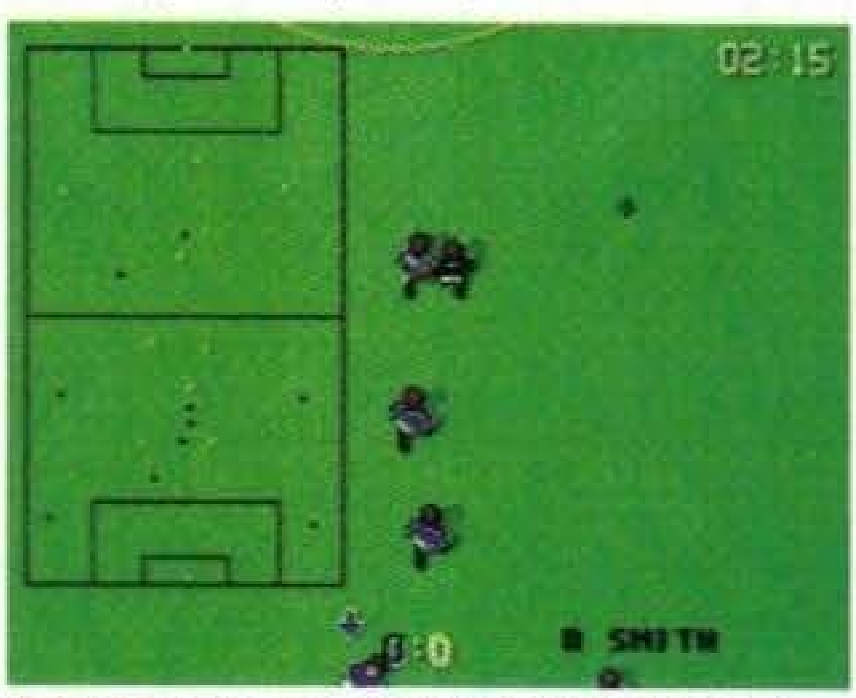


È un torneo che vede in lizza sedici squadre di club che si affrontano in due partite e in cui l'eliminazione è diretta; la finale viene disputata in incontro singolo.

Si tratta dei campionati europei per nazioni; si possono scegliere le otto squadre partecipanti dalle sedici disponibili.



Scegliere la giusta traiettoria per i calci d'angolo non è facile ma può fruttare parecchi gol.



Tre uomini in fila? Che razza di schema hai scelto Log?

PROVE • PROVE • PROVE
MD MEGADRIVE

GF Power 90

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Ricca di particolari e molto efficace nella riproduzione dello stadio.	L'effetto stadio è garantito. Trombette, grida, esclamazioni di meraviglia!	Padroneggiare il joystick non è facilissimo ma le azioni sono fantastiche.	Troverete pane per i vostri denti e i vari tornei assicurano longevità.
8	8	7	8

COMMENTO

Forse non sarà possibile partecipare ai tornei con più di due giocatori umani, forse non si potranno fare quei cambi di direzione a novanta e più gradi della versione Amiga, o quanto meno si deve apprendere la tecnica dello stop per avere il medesimo effetto, ma la bella grafica e l'ottimo sonoro, semplicemente da stadio, con tanto di trombettine e tamburi, uniti alla travolgente velocità d'azione e allo svariato numero di opzioni, rendono anche questa versione del mitico *Kick Off* un hit del genere. Se siete in cerca di un giochino di calcio facile facile, rivolgetevi altrove: se volete entrare nella categoria dei videocalcio-giocatori che fanno di questo genere il loro preferito beh... *Super Kick Off* of course!!!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Super Kick Off**
Casa	**US Gold**
Distribuzione	**Giochi Preziosi**
N°Giocatori	**1-2**
Continua?	**Salvataggio**
Livelli di difficoltà	**5**

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

Per effettuare le scelte/per muovere i giocatori/per dare gli effetti

Regolale dimensioni del radar, per le sostituzioni, il replay e per la tattica.



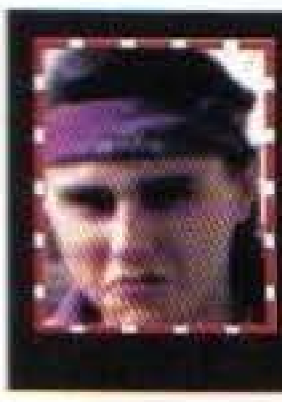
Possono essere ridefiniti; tasto per i pallonetti, tasto per i tiri e tasto per gli interventi (stop della palla, scivolate, colpi di testa ecc.)

AGIRE & PENSARE
A ○●○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

Top Rank Tennis





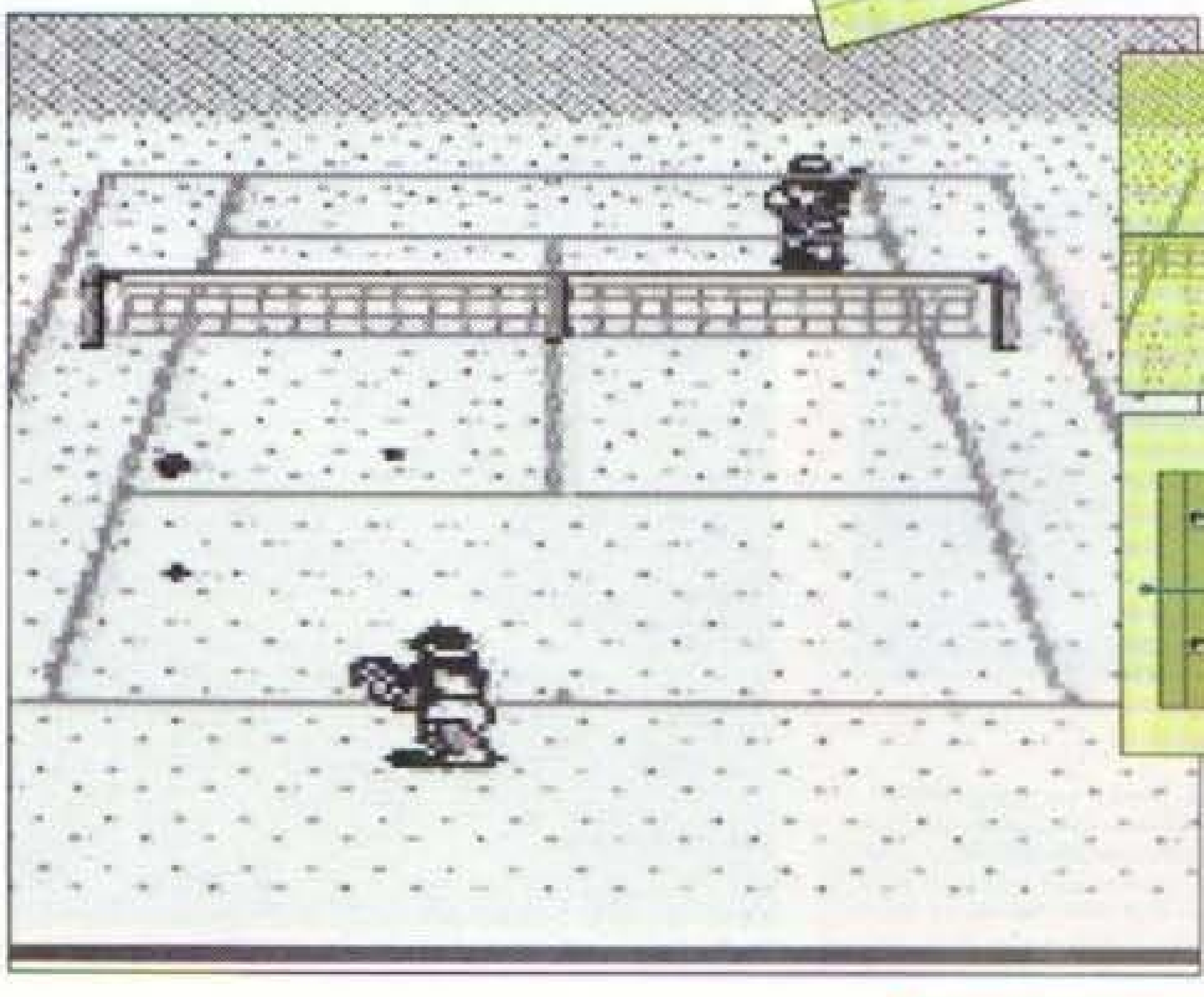
Se me lo avessero detto fino a un paio di giorni fa non ci avrei creduto! Sono rimasto attaccato per ore al mio fedele GB per sconfiggere il numero 23 del ranking mondiale! Il Game Boy si conferma console di razza con questa fantasmagorica simulazione.

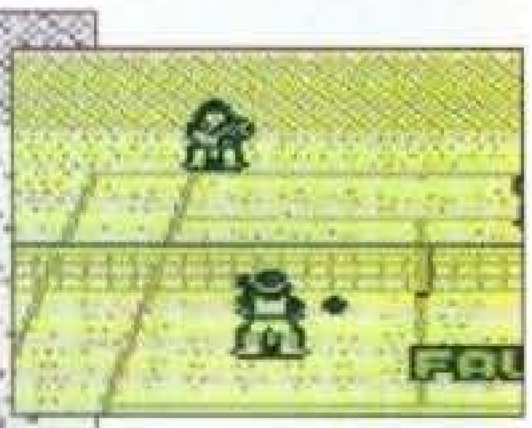
Non nascondo la mia passione sfrenata per i giochi sportivi, ma nel caso di questa recensione non temete: è assolutamente impossibile restare indifferenti a una cartuccia in grado di generare così tanto divertimento in così poco spazio.
Cercherò di andare con ordine e di spiegare i motivi che giustificano il mio entusiasmo (in parole povere: Madoc, perché diavolo ti esce del fumo azzurrino dalle orecchie quando giochi a *Top Rank Tennis*?). Cominciamo col dire che sia su Game Boy che su qualsiasi altra console portatile non si è mai vista una simulazione altrettanto realistica e che anche allargando la cerchia dei confronti, *Top Rank Tennis* riesce a tenere testa ai suoi colleghi visti su console più quotate (leggi SNES e Mega Drive).
La struttura del gioco è abbastanza semplice e, vi avverto subito, è l'unica pecca che sono riuscito a trovare: il giocatore comincia la sua carriera dal numero 100 della classifica mondiale e, sfidando diversi avversari, deve riuscire ad arrivare in cima. Fin qui nulla di nuovo, peccato che il tutto non rispecchi la classifica ATP (il ranking ufficiale di tutti i tennisti del mondo) e che sia possibile sfidare un solo tennista per volta, dopo averlo sconfitto, infatti, occuperemo la sua posizione in classifica e potremo affrontare il prossimo avversario.
In questo modo non vengono disputati dei veri e propri tornei, ma solo dei singoli incontri, levando qualche punto alla cartuccia in termini di realismo e coinvolgimento.
Passiamo alle novità: se il primo *Tennis* della Nintendo permetteva delle sfide a due, il nuovo titolo sfrutta anche l'adattatore per quattro giocatori! Questo si traduce nella possibilità di disputare dei doppi con altri tre amici o anche con altri tre, lasciando il controllo di un tennista al computer.
Se, però, non avete la fortuna di avere degli amici che abbiano acquistato la stessa cartuccia, non disperate, potrete ugualmente giocare il doppio, con altri tre tennisti al silicio.

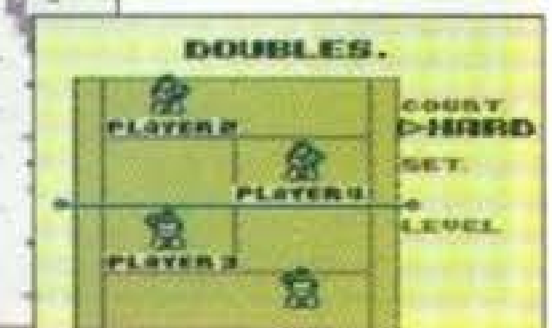




(In alto) Il movimento del servizio è assolutamente impeccabile!
(Al centro) Quando arriverete male su di una palla il vostro giocatore si salverà in pallonetto.
(In basso) Il doppio è incredibilmente frenetico, soprattuto quando si gioca sotto rete.



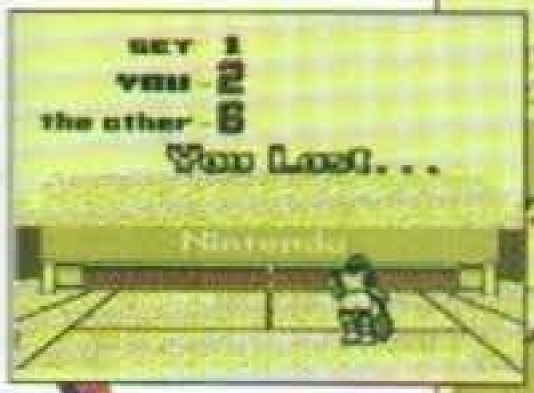




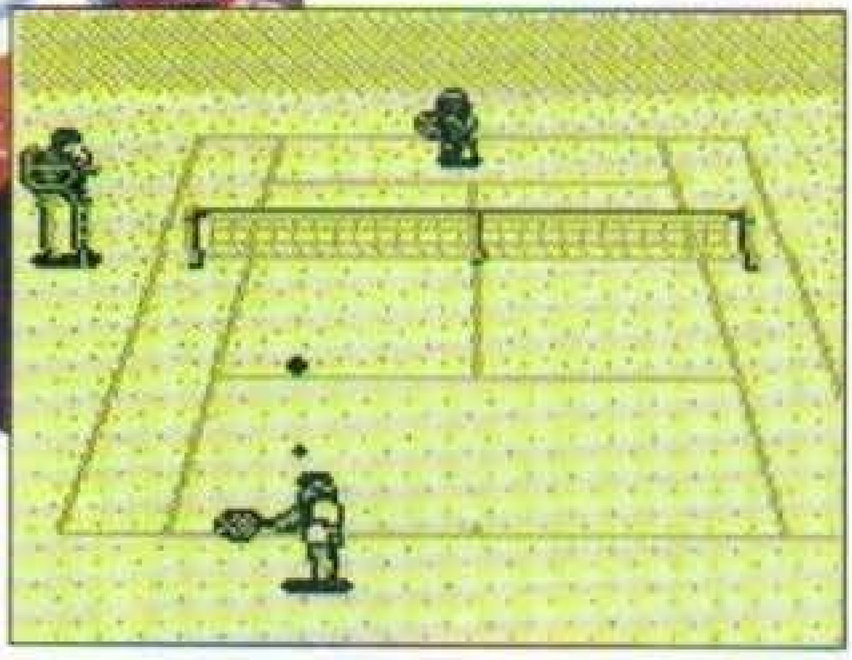
(A lato) Con un colpo incrociato di qesto calibro potremo fare ben poco per arrivare sulla palla. È importante muoversi d'anticipo se si vuole far carriera!







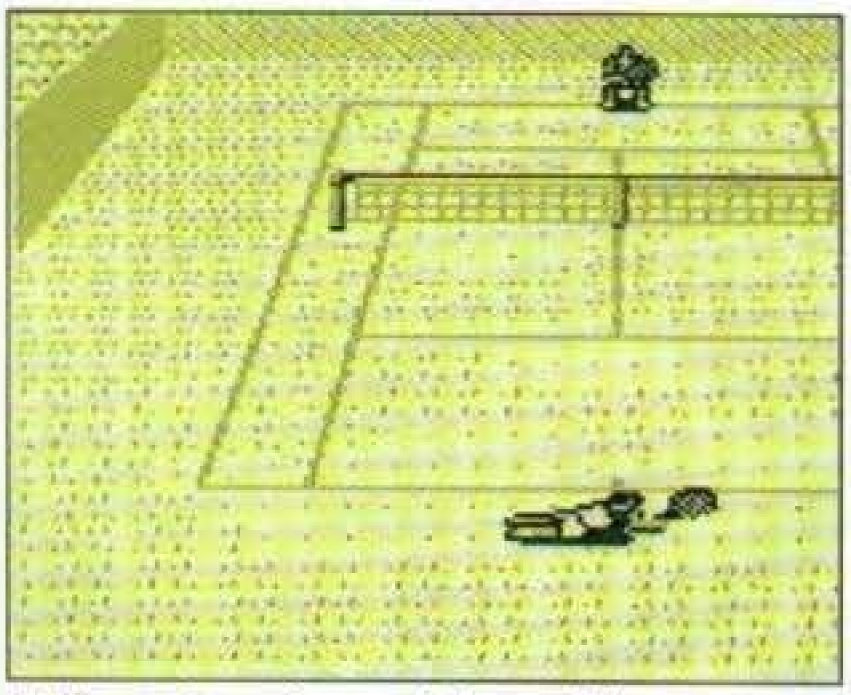
In alto a dx possiamo ammirare i due tennisti che si esibiscono in un simpatico balletto all'accensione della cartuccia.



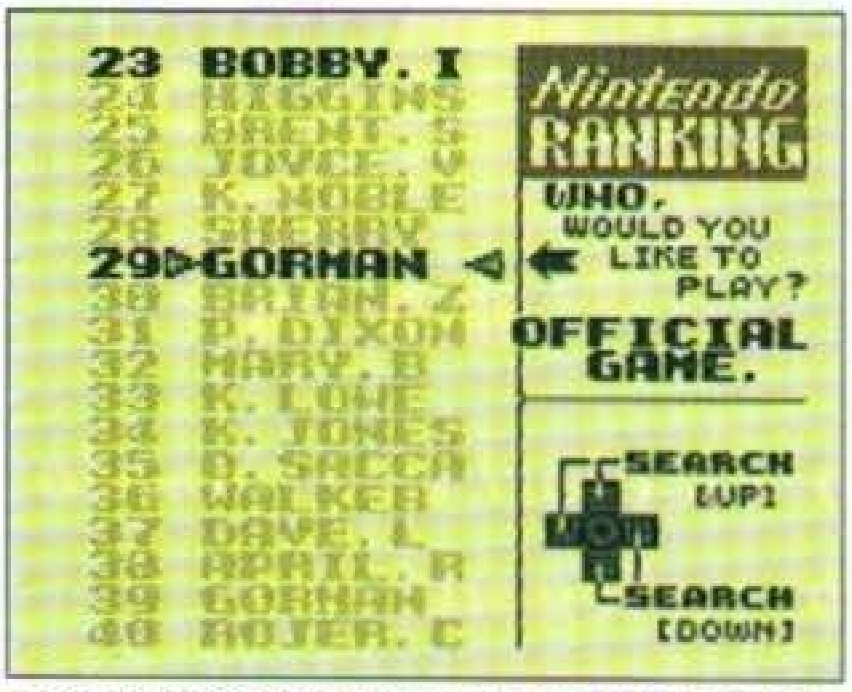
Il rovescio a due mani permette dei lungolinea efficaci.

Il sistema di controllo ideato dai programmatori nipponici spreme il Game Boy fino all'inverosimile: tutti e QUATTRO i pulsanti presenti sulla console vengono utilizzati per riprodurre la complessità delle situazioni di gioco presenti nel tennis reale.
La cosa più sorprendente, però, è che tutti i colpi sono rappresentati graficamente in modo credibile: a seconda dell'altezza della palla e della sua posizione rispetto al corpo, il vostro tennista effettuerà il colpo più adatto, questo significa che vedrete delle demi-voleé che sono delle demi-voleé, dei passanti che sono passanti... e così via, non un semplice accrocco di pixel che sventola una racchetta.
A tutto questo aggiungiamo la possibilità di giocare sulle tre superfici del circuito tennistico: veloce, erba e terra battuta, ciascuna con le sua influenza sul rimbalzo della pallina.
Inoltre l'arbitro scandirà, con il suo parlato digitalizzato, l'andamento del punteggio, completando degnamente una grandissima simulazione che non dovrebbe assolutamente mancare nella vostra collezione!
Ah! Dimenticavo... una nota di merito per la fantastica musica di introduzione: un vero e proprio remix techno che sfrutta le frasi digitalizzate dell'arbitro per improvvisare uno pseudo-rap sportivo... Aaayeaah

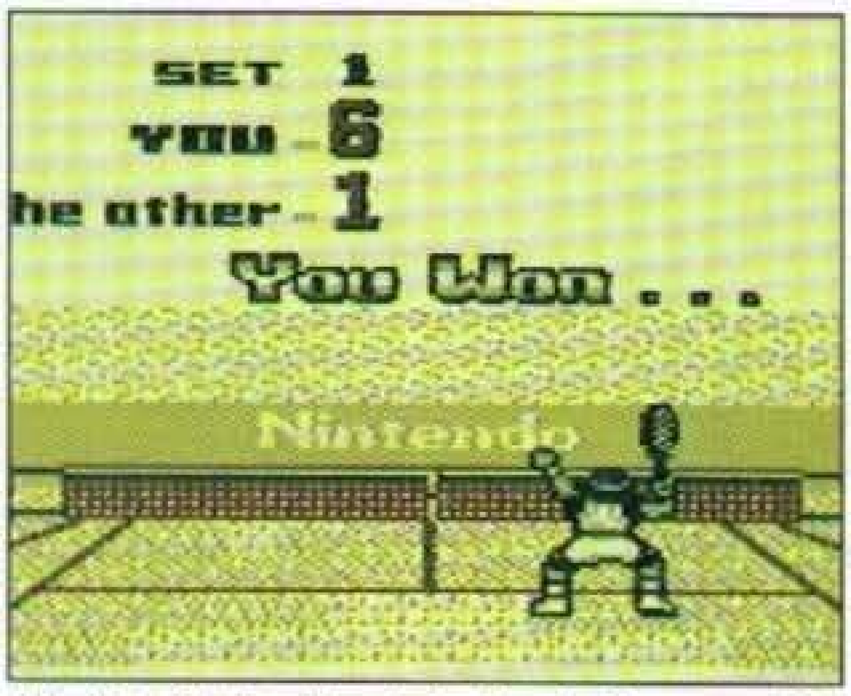
•Madoc



I tuffi per salvare alcune palle impossibili non sono molto rari, anche se non vanno a segno molto spesso.



La classifica della Nintendo non è esattamente esaltante...già che c'erano non potevano inserire l'ATP!?!



Alé...Una vittoria schiacciante ottenuta dopo parecchie partite di allenamento, una grossa soddisfazione.

PROVE • PROVE • PROVE
GB GAMEBOY
GB Power 91

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
OK, gli omini non saranno enormi, ma l'animazione è perfetta!	Da un Game Boy non potete pretendere molto di più.	Quattro pulsanti sono tanti, ma una volta presa la mano...it's showtime!	Un sacco di avversari belli tosti e la possibilità di sfidare i propri amici!
7	8	8	9

COMMENTO

Per parafrasare il nostro mitico Rical: "Non ho parole!" Questa cartuccia è quanto di meglio si potesse desiderare per trascorrere un'estate sotto l'ombrellone con il Game Boy come fido compagno.
Gli avversari riescono a dare del filo da torcere sia ai principianti che ai veterani della racchetta elettronica e la curva di apprendimento è calibrata alla perfezione.
L'aggiunta del parlato digitalizzato, la possibilità di giocare in quattro (anche se non saranno molti a poterla sfruttare) e l'incredibile versatilità dei comandi sono una serie di ciliegine su una torta che farebbe ingrassare anche l'Ivan Lendl più ossuto che abbiate mai potuto ammirare in TV.
Insomma, mi sembra di avervi detto tutto, cosa aspettate a comprarlo?

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Top Rank Tennis**
Casa	**Nintendo**
Distribuzione	**GIG**
N°Giocatori	**1-4**
Continua?	**Tre salvataggi in memoria**
Livelli di difficoltà	**1**

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

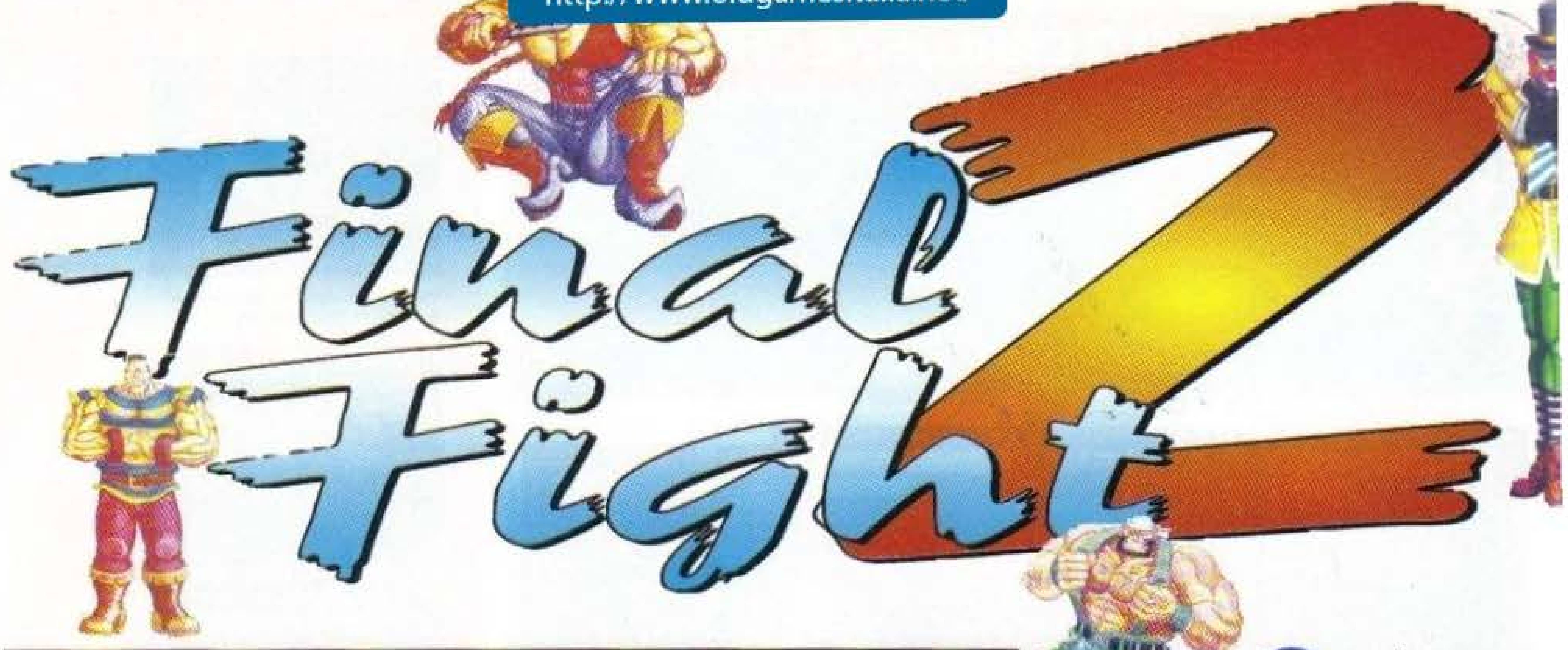


AGIRE & PENSARE
A ○●○○○○ P

http://www.oldgameitalia.net/


NEW
MARPES®
PRESENTA
MARgame®
MARgame®
SELECT
START
(1) USA 4 BATTERIE 1,5 VOLT
(2) FUNZIONA SU QUALSIASI TV COLOR
(3) TRASMETTE NEL RAGGIO DI 4 METRI
(4) BASSO CONSUMO DELLE BATTERIE
(5) SUPER LEGGERA PESA SOLO 300 GRAMMI
(6) COMPATIBILE ANCHE CON I GIOCHI NINTENDO
(7) IDEALE IN QUALSIASI SITUAZIONE
(8) FACILMENTE TRASPORTABILE
(9) INCORPORA UN SUPER JOYSTICK
(10) PREDISPOSTA PER L'USO CON MONITOR
(11) PRESE ESTERNE PER ALIMENTAZIONE ELETTRICA SECONDO JOYSTICK E PISTOLA
La piú piccola e leggera console videogioco a colori del mondo
che funziona anche senza nessun filo di collegamento.
Distribuzione Esclusiva - Via Montedoro 77 - 80059 Torre del Greco (Na

Final Fight 2







Ooooh! Era ora che la Capcom si decidesse a fare un seguito al mitico, anche se il concetto è adesso un po' sorpassato, *Final fight*. Pim-pem-pum-Ahia! E questa volta ci si può divertire anche in due. Vediamocelo!







(sopra) E mollami... Insomma... Nessuno ti ha insegnto le buone maniere? BRAAAM!

Succede sempre così! Questi vigliacchi se la prendono sempre con i più deboli. Mai una volta che se la prendessero con la redazione di Game Power o non so chi. Mah.... Tanto per cambiare, questa volta è stata rapita una vostra cara amica assieme a suo padre. Non potendo tollerare un cosa simile, ed essendo sempre desiderosi di compiere giustizia (dovere...!), riunite tutta la vostra banda per andare a scovare l'infame rapitore e tutti i sui titapiedi. Questa volta, però, la strada da percorrere sarà un tantino più lunga del previsto dato che il furbastro scapperà da un paese all'altro (Cina, Francia, Olanda, Inghilterra, Italia) fino a rifugiarsi nella sua tana in Giappone. Per la trama, tanto vale fermarsi qua, visto che per il resto, dovremmo soltanto scazzottare con una marmaglia di avversari...

In poche parole, dovrete scegliere uno dei tre personaggi (due se siete con un amico) e andare a menare schifidi teppisti (o pestare, picchiare, randellare, suonare, mazziare, secondo i gusti dei nostri lettori) per ben 6 livelli ambientati in varie parti del mondo. Naturalmente, ogni combattente ha ovviamente le sue caratteristiche (velocità, forza, ecc...) e le sue mosse particolari (il pile-dri-

"GIRA... GIRA... GIRA IL MONDO"

Rincorrendo l'infame rapitore viaggerete un po' per tutto il mondo menando e pestando tutti i cattivi che si metteranno sulla vostra strada. Ecco i sei paesi che "visiterete":

CINA Il paese di Chun Li, che potrete addirittura riconoscere in un fondale mentre sta bevendo un caffè in un bar. Il vostro compito consiste nel raggiungere il porto per imbarcarvi verso la Francia. Il guardiano di fine livello, con la mannaia in mano, sembra venuto fuori direttamente da un film splatter.

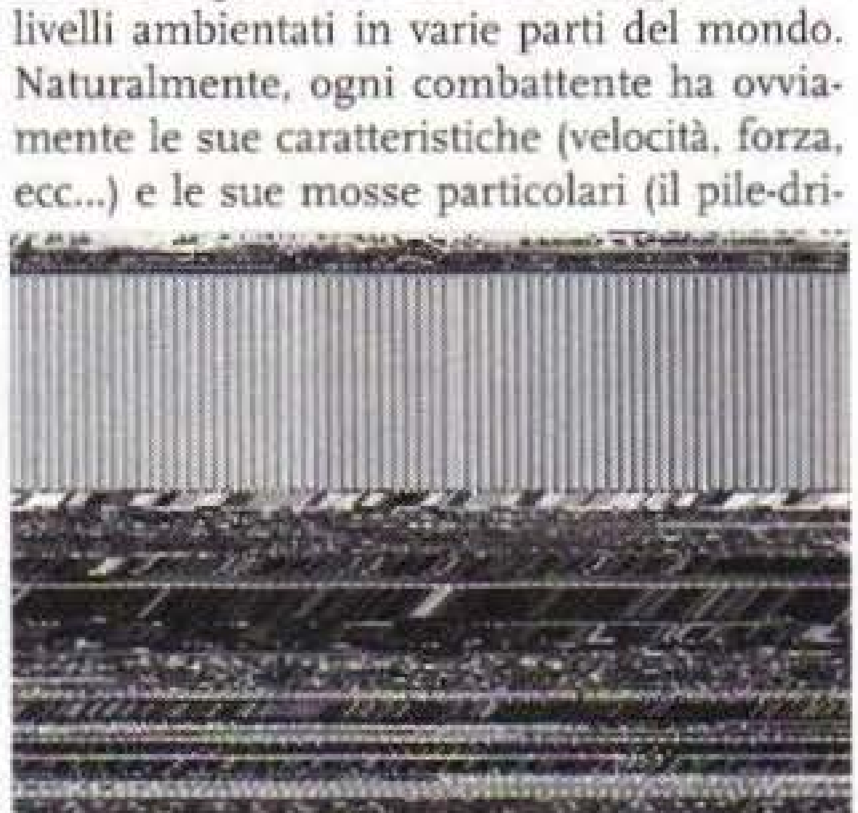
FRANCIA In questo livello iniziate al di fuori di un tipico bistrot parigino e dovrete cercare di raggiungere l'aeroporto dove vi aspetta un Boss piuttosto cattivello in tuta mimetica. Potrete poi prendere l'aereo per l'Olanda.

OLANDA Dovrete visitare un piccolo castello, alla fine del quale vi aspetta un lontano cugino di Frankenstein. Bleah! Non potrebbe farsi una plastica facciale? Andiamo in Inghilterra va!

INGHILTERRA Nel primo episodio ci ritrovavamo su una metropolitana. Questa volta sul tetto di un treno. Sarebbe tutto semplice se non ci fosse quel pazzo giocoliere che vi aspetta alla fine del livello. Col suo bastone dà certi sganassoni che lasciano il segno.

ITALIA Aaah...! Venezia...! Blam...! Ahio! In questo livello il vostro obiettivo è raggiungere il tetto di un palazzo, dove vi aspetta un militare veterano reduce la guerra in Viet Nam.

GIAPPONE L'ultimo livello del gioco. Non vi dirò niente se non che è uno dei più belli ma anche più difficili.

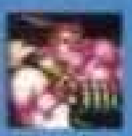


Questo brutto bestione con la mannaietta non vorra mica fare del male a una povera ragazza indifesa, vero?

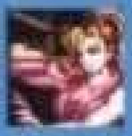
http://www.oldgamesitalia.net/

"HAGGAR, MAKI O CARLOS? E CHI SONO?"

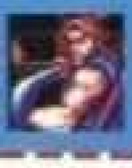
In Final Fight 2 avrete la scelta tra ben 3 personaggi diversi dalle caratteristiche ovviamente differenti:



HAGGAR: Per chi ama pestare duro questo è il personaggio ideale. È il più potente dei tre ma anche il più lento. È capace di eseguire certe mosse di Wrestling veramente micidiali oltre che una supermossa con i pugni rotanti.



MAKI: Sembra un innocua fanciulla ma quando si tratta di salvare un'amica nei guai è una vera belva. È la più veloce del gruppo ma anche la più debole. La sua rapidità gli permette però di colpire più volte in successione lo stesso avversario. Inoltre la sua supermossa è abbastanza spettacolare.



CARLOS: Il ninja del gruppo. Tra i tre protagonisti disponibili, è quello che ha le caratteristiche medie. Tira dei calci piuttosto potenti e ha come supermossa una tremenda sciabolata a 360°!







(sinsitra) Ecco Carlos che si esibisce in una splendida sciabolata artistica.



Che tipo di rapporti avrà Carlos con Maki? Ehehehehe!



Povera Maki...! Adesso gliela facciamo vedere noi a quel bruto di Bratken!







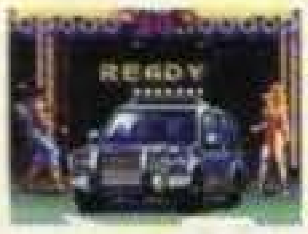




(prima in alto) BOooh... Haggar sta forse cercando di spaventare il nemico? (seconda) Ecco i nostri due protagonisti impegnati in una lunga discussione. (terza) Aaargh... Ghee... Arf...!!!

"MEGA VIOLENTO!!"

Ogni tanto avrete l'occasione di sfogarvi liberamente in due livelli bonus diversi:



Brammmm... Bimmm... Braaaa...! Troppobbbellllo...! Dovrete distruggere completamente questa macchina in meno di 30 secondi aiutandovi, se necessario, con spranghe e bastoni. Se vi va potete anche menare il vostro compagno. Hehehe!



In questo livello bonus dovrete cercare di raggiungere la fine in meno di 30 secondi, distruggendo tutti i barili che troverete. Il problema è che alcuni di essi si infiammeranno e se verranno da voi colpiti, oltre che a farvi male, vi faranno perdere tempo prezioso. Piuttosto difficile!

ver di Haggar ricorda la superpresa di Zangief in *SF2*!). Sparsi per tutti i livelli troverete anche numerosi bonus per rifarvi una salute, aumentare il vostro punteggio generale o aiutarvi a sconfiggere le varie ondate di delinquenti. Come nel primo episodio, non mancherà alla fine di ogni livello il solito guardiano finale gigantesco che cercherà di fare a polpettine la vostra barra di energia, se non il vostro numero di vite. I livelli da percorrere sono piuttosto lunghi e l'azione non manca di certo (basta non perdere il



Attento alle spalle Haggar...! Questo mercenario non e' un bel esempio di sportività!



Che bella riunione di famiglia! Si festeggia qualcosa per caso? Balliamo allora!



Questo pazzo giocoliere e' uno dei guardiani di fine livello piu' difficili da battere.



Siamo finalmente giunti alla fine del gioco. Retu e' proprio un osso duro, ma la sua fine è ormai vicina!!!



Che bella foto di famiglia! Questi erano i simpatici protagonisti del primo episodio.

ritmo!). Viene però spontaneo chiedersi il perché della flagrante mancanza di originalità in questo sequel, anche se la giocabilità è ottimale. Insomma, sono stati ridisegnati alcuni sprite, è stata migliorata l'animazione, hanno cambiato il colore di certi nemici, e... e... e basta! Almeno avessero cambiato i livelli bonus rispetto a quelli del primo episodio (hanno cambiato il livello della macchina, questo è vero! Pero...!). Non dico di cambiare tutta la struttura del gioco. Ma variarla un pochino almeno! Non ci voleva mica tanto! Uffa...!

• *Dupont*

CON COSA TI PICCHIO?

Ogni tanto potrete aiutarvi raccogliendo qualche arma abbandonata per terra:

- Può essere tenuto in mano o essere lanciato.
- È molto maneggevole e colpisce abbastanza lontano.
- Sicuramente la migliore arma per rendellare i nemici a distanza, anche se un po' lenta.

PROVE • PROVE • PROVE • PROVE

SN SUPER NES

GP power

81

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Non ha niente da invidiare a quelle di un Coin-op.	Non è niente male anche se si poteva fare di più.	È il punto forte di questa cartuccia: rapida e perfetta.	È il punto oscuro di questa cartuccia: facile e breve.
8	6	10	5

COMMENTO

Uhmmm! Tanto di cappello a quelli della Capcom. Tecnicamente il gioco è superbo con una grafica strepitosa, un sonoro più che decente e una giocabilità perfetta. Si può giocare in due contemporaneamente e non rallenta neanche un pixel. Veramente eccezionale. Perché 81% allora? Beh, diciamo che il concetto è un po' vecchio, anzi riprende esattamente lo stesso modello di gioco del primo episodio apparso 4 anni fa in sala giochi, i nemici sono poco vari e il gioco è fin troppo facile. Fate voi!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Final Fight 2
Casa	Capcom
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1-2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	4

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

Dragon Slayer

THE LEGEND OF HEROS



Per la serie "i giapponesi vanno pazzi per tutto ciò che assomiglia seppur lontanamente a un gioco di ruolo", vi diamo una dimostrazione di quello che può fare un Duo in questo affollatissimo campo.

C'era una volta, in un lontano passato, oppure in un imprecisato futuro, il mondo di Isrenasa... un mondo benedetto dalle forze della natura nel centro del quale si trovava il regno di Farlayne retto da un forte e saggio monarca; il re Corwin.

Ma nella profonda oscurità della notte della settima luna avvenne un terribile disastro. Il castello della capitale, Sylvan, dove il re e la sua famiglia dimoravano, venne assalito da un'orda di mostruose creature. I soldati, seppur disorientati e sorpresi, riuscirono a respingere l'attacco, ma la gioia fu di breve durata; il sovrano era stato ucciso.

Il giorno seguente a questo infausto evento il barone Drax informò i sudditi che il re Cowin nell'ultimo istante di vita gli aveva affidato il regno, fino a quando il principe Logan, il legittimo erede al trono, non avesse raggiunto i 16 anni di età. Per 10 anni Logan ha atteso nella città di Exile. 10 lunghi anni... Ora è pronto! Così si apre questa avventura targata Falcom, nella quale voi dovrete guidare il giovane principe alla riconquista del suo trono contro il malefico Drax.

Il gioco si divide in 6 atti, ognuno dei quali avrà luogo nelle diverse contee che costituiscono il regno di Isrenasa e sarà caratterizzato da diversi obiettivi, tutti con lo stesso fine, ovvero quello di indebolire l'esercito del barone. Inizierete l'avventura nelle file della resistenza, per poi poter condurre la vostra battaglia in maniera più autonoma. Vi toccherà affrontare svariati pericoli e cimentarvi in numerosi enigmi e sarà necessario visitare moltissime città, così come buie grotte e tetre foreste. Dovrete cimentarvi in azioni di soccorso oppure trasformarvi in temerari messaggeri. Durante le vostre peregrinazioni incontrerete moltissimi personaggi, alcuni dei quali vi forniranno utili informazioni per il proseguio della vostra impresa, altri vi offriranno armi e altri ancora si uniranno al vostro party, anche se solo temporaneamente. Comunque sia, fate attenzione perché chiunque potrebbe essere una spia. Inutile dire che spessissimo vi capiterà di dovervi misurare con i demoniaci seguaci del barone e quindi è meglio spendere due parole sul sistema di combattimento, che qui si rivela essere quello tipico degli RPG.

Ogni personaggio ha un turno nel quale compie un'azione tra quelle disponibili sul menu di combattimento, dopo di che si seleziona l'avversario. A questo punto il calcolo del risultato viene affidato al computer, che in base alle caratteristiche dei contendenti calcola i danni inflitti. Ogni personaggio ha a disposizione un numero





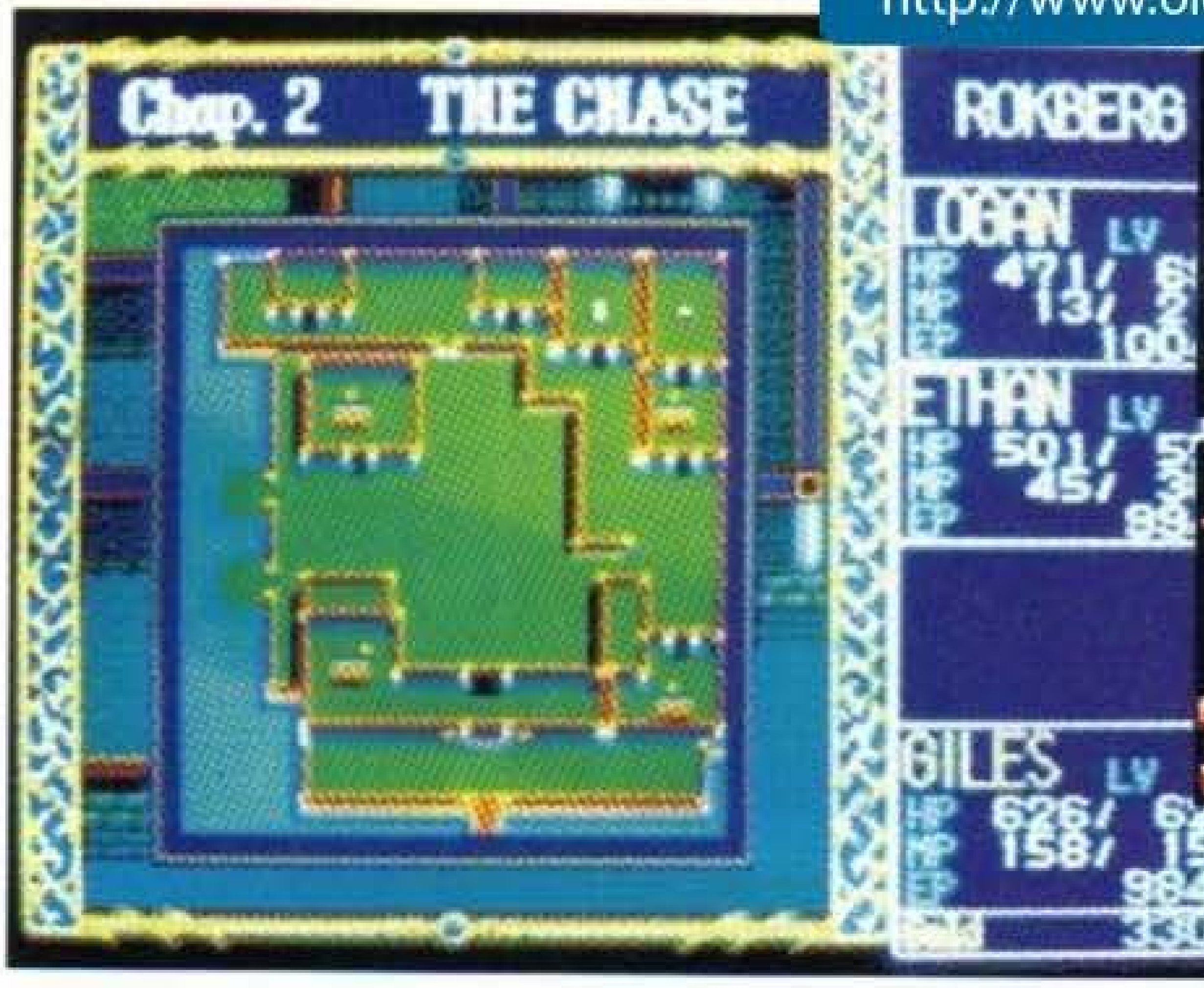
Il principe Logan si trova ad affrontare moltissimi dungeon nelle sue peripezie fantastiche.



Il sistema di combattimento richiama i grandi classici dell'RPG fantasy di provenienza nipponica.



La grafica degli esterni non è certo all'altezza delle possibilità di un Duo iper-pompato!







Le schermate statiche sono degne di apparire in un manga tipo le Lodoss War.

di punti-ferita che possono essere recuperati con pozioni, magie o semplicemente andando a farsi un bel pisolino in qualche bella locanda.

Un'altra cosa importante sono i punti-esperienza. Questi si ottengono uccidendo i vari mostri e vi permetteranno di aumentare le caratteristiche fisiche e psichiche del vostro gruppo.

Tra le svariate opzioni a disposizione vi segnaliamo quella di save e altre riguardanti le modalità di combattimento con le quali si potrà decidere di delegare al computer un maggior controllo su alcuni personaggi. Tecnicamente parlando possiamo dirvi che la grafica, anche se non è niente di eccezionale, svolge bene il suo lavoro, il sonoro è ottimo con un sacco di parlato e delle bellissime musiche tutte di grande atmosfera, peccato per la mancanza di intermezzi animati (se si esclude la stupenda sequenza introduttiva).

A tutto ciò va aggiunto che il gioco è veramente molto vasto e che il tutto si rivela coinvolgente e giocabile, non vedo perché non dovreste aiutare il povero Logan.

• Raves



La narrazione è divisa in parti. Quella attuale è costantemente indicata in alto a sinistra.



In questa schermata nemmeno la Biomassa capirebbe qualcosa.

CERCASI TRONO DISPERATAMENTE

E ora ecco a voi una rassegna dei protagonisti di questa avventura:

PRINCIPE LOGAN: È il principe di Farlayne che all'età di 6 anni perse suo padre durante un terribile attacco. Logan ha vissuto per 10 anni nella città di Exile preparandosi al giorno dell'incoronazione e alla sua vendetta.

MARKUS: Molta gente della contea considera Markus un buono a nulla perché in 6 anni non è mai riuscito a trovarsi un lavoro. Questo strano personaggio ama girovagare intorno al villaggio di Revere e lanciare potenti incantesimi.

GILES: Giles è un ribelle e poiché si è sempre opposto a Drax è stato relegato a lavorare nei Pits come minatore. Nessuno sa con certezza né da dove arrivi né quali siano le sue vere intenzioni.

MICA: È la principessa di Sordis. Mica è legata da un profondo amore al suo amico d'infanzia il principe Logan ed attende con impazienza il giorno del loro matrimonio.

SONIA: Questa giovane ragazza è uno dei membri più importanti dell'intera Resistenza che ha il suo quartier generale a Revere. Sonia è dotata di un grande senso tattico e per il suo forte carisma è molto rispettata all'interno del movimento.

ETHAN: Un monaco pellegrino che è rimasto bloccato a Farlayne. Da quando si è unito alla Resistenza l'unico scopo della sua vita è diventato quello di porre fine alla tirannia di Drax.

BARONE DRAX: Il temporaneo reggente di Iarenasa che dovrebbe cedere il trono al principe quando questo avrà 16 anni. Durante il suo mandato ha governato con pugno di ferro generando il malcontento tra la popolazione. Alcune voci dicono che abbia preparato un piano per farsi incoronare al posto di Logan e che sia lui a controllare i terribili mostri che terrorizzano il paese.

PROVE • PROVE • PROVE • PROVE

PC ENGINE CD-ROM

82

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Sufficiente ma si sarebbe potuto far molto di più.	Musiche d'atmosfera ed ottimo parlato.	Immediato e coinvolgente.	Molto vasto ed abbastanza difficile.
6	9	8	8

COMMENTO

Dragon Slayer è il classico RPG discretamente realizzato e molto divertente. La vastità delle 6 missioni, unita alla buona interfaccia utente e a un perfetto incremento del livello di difficoltà lo rendono un prodotto molto giocabile e longevo. Ottimo il sonoro con moltissime musiche e un sacco di discorsi riprodotti in maniera superba anche se così si rende necessario per il giocatore conoscere abbastanza bene l'inglese. Concludendo, *DS* è un buon RPG (anche se non ai livelli di *Yamato* o *Far East of Eden 2*, disponibili comunque solo in Giapponese) e quindi non ci resta che consigliarlo a tutti i fan del genere.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Dragon Slayer**
Casa	**Falcom**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Opzione Save**
Livelli di difficoltà	**1**

AVVENTURA

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ○○○○●○ P

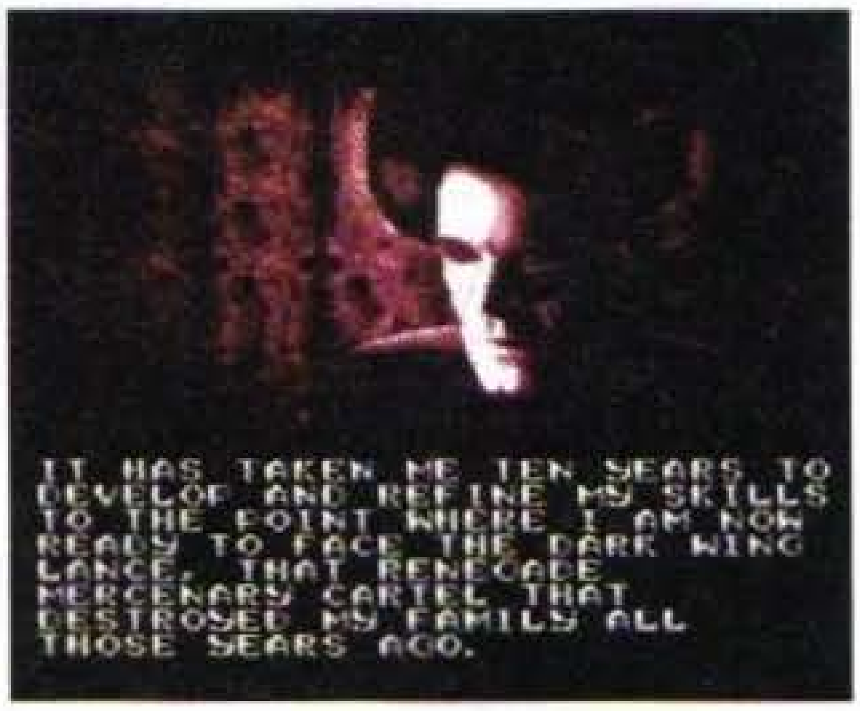
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MECHWARRIOR



Vi siete mai domandati perché nei manga giapponesi non abbiano mai posto un pilota francese alla guida dei robottoni che dovevano combattere le forze aliene? Crediamo proprio di no, in ogni caso questa recensione fornirà la risposta al dilaniante dilemma (sempre che la cosa sia vitale per voi).





Le sequenze di intermezzo e le immagini statiche sono state realizzate sfruttando le tecnologie più recenti.

Mi hanno appena affidato una nuova missione. Devo distruggere un deposito di armi delle forze Kurita. Ore 03:27. Mi sto avvicinando con la massima discrezione verso l'obiettivo. Tutto d'un tratto s'illumina una spia rossa lampeggiante e un suono frastornante rimbomba nel mio casco. "Due missili a corto raggio. Porc...".

Con un rapida pressione del pollice destro attivo i JumpJet per innalzarmi rapidamente "Vooooshhhh... Pff-fiu.... Ce l'ho fatta per un pelo!".

Il nemico è davanti a me, coperto parzialmente dal bosco da cui mi ha sparato. Con un'abile mossa eseguo una capriola e atterro dietro di lui. Non ha il tempo di voltarsi. Ruoto leggermente il torso del mio Phoenix Hawk.

È finita per lui. "Ziuuuu.... Ziziuuu.... BOOOOM!".

Gli sparo tre colpi in rapida successione con il laser montato nel mio braccio destro.

Una luce accecante riempie i miei monitor quando il Mecha nemico esplode dopo che gli ho trapassato il reattore. L'onda d'urto mi ribalta.



Una serie di immagini di battaglia. L'utilizzo del Mode 7 si rivela davvero azzeccato in questa occasione. La sensazione di movimento è la migliore mai sperimentata in questo genere di prodotti.

Ma ecco che appena mi rialzo vedo avvicinarsi molto rapidamente un Jenner in compagnia di un Locust...

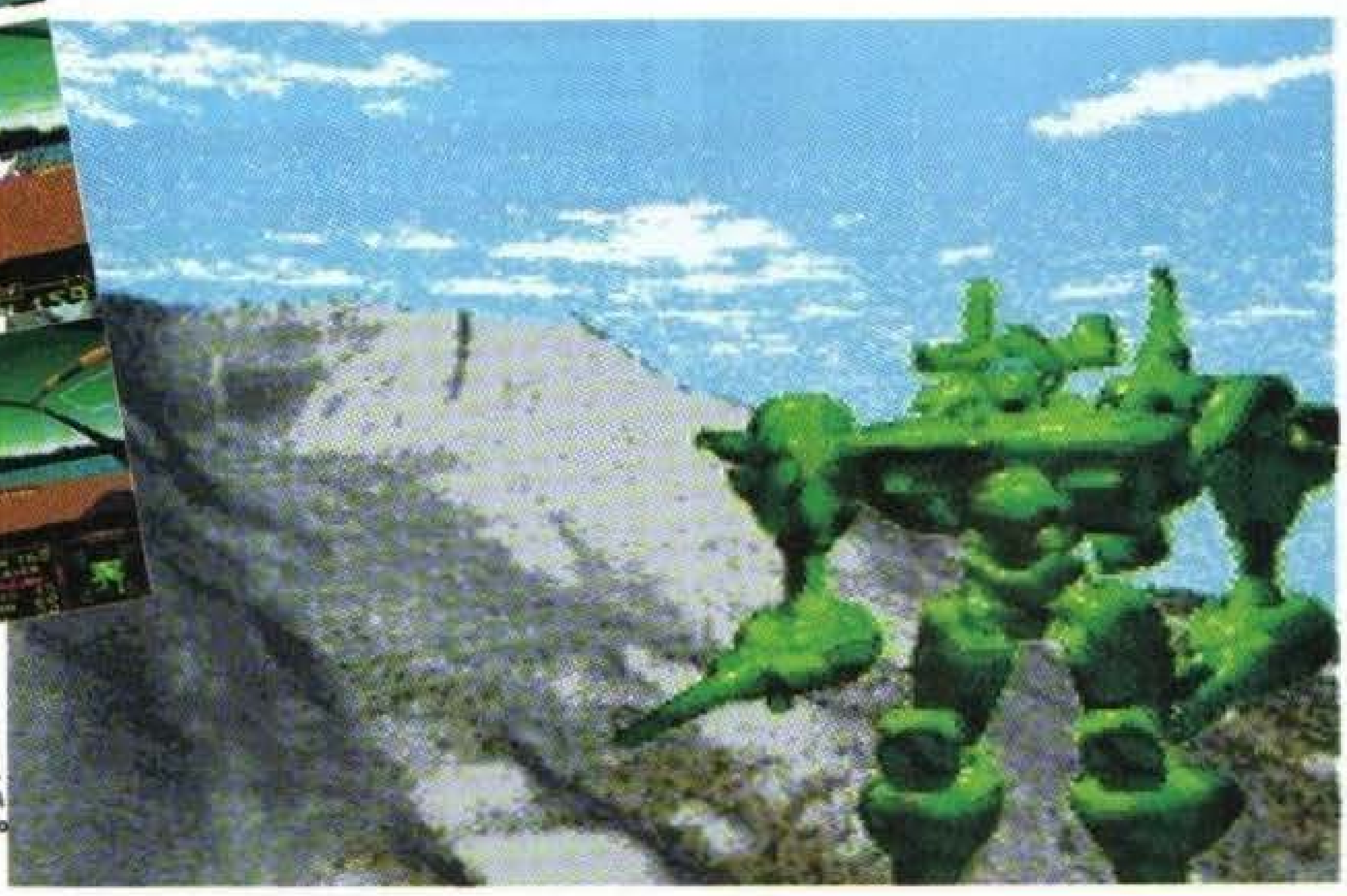
Chi di voi non ha mai sognato di essere Actarus ai comandi di Goldrake o Tetsuya ai comandi di Mazinga. O, se volete un esempio più recente, vi ricordate il cartone animato "Robotech"?

Beh, quelli della Activision vi propongono un compromesso, dandovi la possibilità di pilotare un Mecha (del tutto simile ai robot precitati).

Ma facciamo un rapido salto indietro nel tempo.

Quando eravate ancora un ragazzino, un gruppo di mercenari fece fuori tutta la vostra famiglia.

Unico superstite della strage, decideste di diventare un abile pilota



ARMI & C.

In Mechwarrior avete a disposizione un importante arsenale a seconda dei Mecha che usate (potete anche modificarli se avete abbastanza denaro!)

LASER GRANDE: una delle armi più potenti e distruttive, anche a lungo raggio, che produce però molto calore.

LASER MEDIO: la giusta via di mezzo tra il laser grande e quello piccolo.

LASER PICCOLO: non produce molto calore ma colpisce solo a corto raggio e i suoi danni sono limitati.

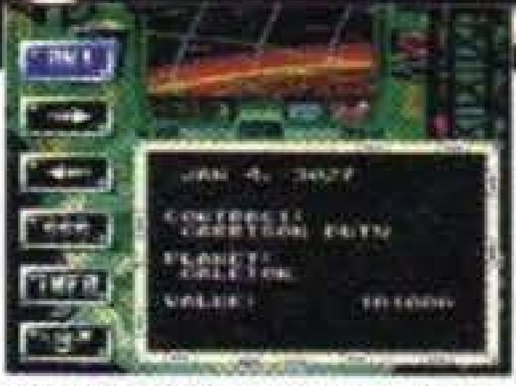
MITRAGLIATRICI: eccellenti in corpo a corpo, hanno un potere distruttivo niente male e non producono calore. Gli unici inconvenienti sono che dovrete ricaricarle periodicamente e sono efficienti solo a corto raggio.

PPC: è un sorta di cannone che proietta particelle ad alta energia. Ha un buon potenziale distruttivo e ha come effetto quello di riscaldare il nemico. Purtroppo scalderà anche voi e dovrete ricaricarvi periodicamente.

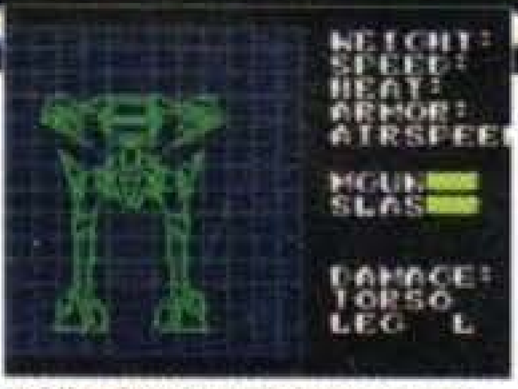
MISSILI A LUNGO RAGGIO: si dirigono automaticamente verso il nemico ma non hanno un potere distruttivo comparabile alle altre armi. Se li lanciate a raffiche potreste ottenere un buon risultato. Occhio che costano parecchio e dovrete ricaricarvi periodicamente.

MISSILI A CORTO RAGGIO: hanno un raggio di azione inferiore ai primi ma in compenso fanno il doppio di danni.

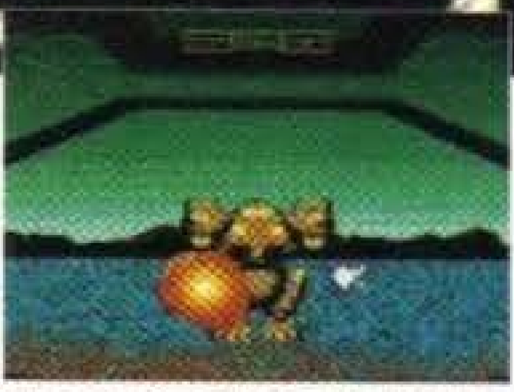




I contratti che sottoscriviamo ci forniscono i soldi per i nostri mecha.



4 Gli schemi tecnici sono ormai un classico per questo genere di prodotti.



Oh, oh, mi sa tanto che ci siamo cacciati nei guai!

Mechwarrior (il migliore!) al solo scopo di vendicarla. Il vostro compito è quindi quello di ritrovare i colpevoli e fargliela pagare mooolto cara!

Anche gli eroi devono pure guadagnarsi il loro pane, e per questo dovrete "abbassarvi" ed effettuare varie missioni di combattimento (tipo difesa di un deposito, liberazione di un ostaggio, attacco di una postazione nemica, ecc...) per guadagnarvi qualche solduccio, così da poter perfezionare il vostro Mecha, comprarvene altri e assumere dei colleghi per darvi una mano fino allo scontro finale, tutto questo continuando a indagare.

In verità, la trama è solo un pretesto per fare regolarmente a botte con vari robot armati fino ai denti. Questo è un peccato, perchè al gioco tavolo originario era legata un'ambientazione ricca di spessure, ed elementi di Gdr non avrebbero stonato. Va beh... Vi lascio che devo andare a picchiare il Jenner e il Locust di prima che non vogliono proprio rinunciare.

•Dupont



Il cruscotto del nostro mecha ci fornisce parecchie informazioni utili nella frenesia della battaglia.

PROVE • PROVE • PROVE

SN SUPER NES

GP Power 81

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Ottima rappresentazione del campo di battaglia.	Insomma sul Super NES abbiamo sentito di meglio.	Davvero ottima, abbiamo riscontrato pochissimi difetti.	Il gioco è molto difficile, qualche punto in meno per la noia che potrebbe sopraggiungere.
7	6	8	7

COMMENTO

Se il testo d'introduzione non vi ha entusiasmato allora lasciate perdere il gioco. Gli altri possono anche proseguire la lettura. La versione per home computer non era niente male. Quella per SNES, ovviamente semplificata, è abbastanza interessante anche se un po' ripetitiva alla lunga. Infatti finirete per giocarci solo per il gusto di guadagnare sempre più soldi, e quindi per comprarvi nuovi Mecha o per potenziarli. Dopodiché, vi stancherete presto. Nonostante ciò resta sempre un ottimo prodotto. La grafica non è niente male (con alcuni oggetti in ray tracing), l'animazione è più che decente (tutto in rotazione il terreno di gioco, interamente in bitmap e mode 7!!!). Purtroppo il grado di difficoltà è abbastanza elevato, rischiando così di frustrare i giocatori meno esperti. Peccato! Poteva diventare un Powergame.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Mechwarrior**
Casa	**Activision**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**3 slot per salvare**
Livelli di difficoltà	**1 e un modo allenamento**

COMBATTIMENTO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ○●○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO 02 - 3300036 (5 linee)

ATTENZIONE !! CON "NEWEL EXPRESS SERVICE" TUTTO IL MATERIALE GIUNGERÀ ENTRO 48 ORE



SUPERNES-SUPERNINTENDO + ALIMENTATORE + JOYPAD + CAVO SCART L. 288.000

SUPERNES-SUPERNINTENDO + STREETFIGHTER II L. 428.000

SUPERNES-SUPERNINTENDO + SUPERMARIO WORLD L. 338.000

GIOCHI SUPERFAMICOM

Acrobatic Mission	L.	118.000
Adventure Island	L.	98.000
Aliens Vs Predator	L.	148.000
Bio Metal - Darius 3	L.	148.000
Blue Brother	L.	148.000
Cacoma Knight	L.	98.000
Castelvania	L.	98.000
Combat Libes	L.	138.000
Cosmo Game	L.	128.000
Darius Twin	L.	68.000
Dead Dancing-Rushing Beat 3	L.	168.000
Devil Boy	L.	158.000
Dimension Force	L.	98.000
Dragon Ball Z	L.	168.000
Final Fight	L.	138.000
Flying Hero	L.	138.000
Goemon	L.	128.000
Gradius 3	L.	88.000
Gun Force	L.	88.000
Hyper Zone	L.	118.000
Ikari Warrior	L.	148.000
International Tennis	L.	178.000
Jerry Boy	L.	118.000
Joe & Mac 2	L.	128.000
Joe Boxing	L.	128.000
Metal Jack	L.	148.000
Mickey's Mag. Quest	L.	148.000
Mytery	L.	118.000
New 3D Golf	L.	98.000
Othello World	L.	118.000
Pebble Deach Golf	L.	148.000
Pro-Football	L.	118.000
Pro-Soccer	L.	118.000
Professional Baseball	L.	118.000
Psyco Dream	L.	98.000
Rockjoe Box	L.	148.000
Serpaint Trio	L.	148.000
Song Master	L.	98.000
Soul Blazer	L.	68.000
Starfox	L.	148.000
Street Fighter II	L.	188.000
Strikegunner	L.	88.000
Super Birdie Rush	L.	148.000
Super Bowling	L.	128.000
Super Chinese World	L.	118.000
Super Dimension Force	L.	118.000
Super Pang	L.	148.000
Super Stadium	L.	78.000
Super Volley II	L.	148.000
Twin Bee	L.	148.000
Wonder Boy Magic Adv.	L.	118.000
World Champion	L.	98.000
WWF Wrestling Mania	L.	148.000

KITARO - GHOST BOY '93
SPANKYS QUEST -R-
SUPER PRO WRESTLING
SUPER KICK-OFF
Super S.W.I.V.

SE ACQUISTI...

1 gioco	L. 90.000
2 giochi	L. 140.000
3 giochi	L. 180.000

NOVITÀ
FINAL FIGHT 2
IL GIOCO DEL MESE
L. 168.000

GIOCHI SUPERNES

Addams Family 2	L.	148.000
Bart's Nightmare	L.	138.000
Batman Return		Telefonare
Battletoads		Telefonare
BUBSY (Disponibile)	L.	138.000
Chessmaster	L.	118.000
Desert Strike	L.	128.000
F-15 Strike Eagle	L.	148.000
Fatal Fury	L.	148.000
First Samurai		Telefonare
Home Alone 2	L.	128.000
Inindo	L.	158.000
Krusty's Super Fun House	L.	118.000
Legend of Mistical Ninja	L.	148.000
Lethal Weapons-Arma Letale	L.	138.000
Mach Warrior		Telefonare
NHL Hockey 93	L.	138.000
On the Ball	L.	138.000
Prince of Percia	L.	138.000
Rampart	L.	128.000
Road Riot	L.	118.000
Robocop 3	L.	128.000
Smartball	L.	128.000
Spindizzi World	L.	128.000
Starfox	L.	145.000
Street Combat	L.	148.000
Street Fighter II	L.	158.000
Super Battle Tank	L.	128.000
Super Bowling	L.	128.000
Super Double Dragon	L.	128.000
Super Scope Bazooka	L.	118.000
Super Soccer	L.	118.000
Super Tennis	L.	118.000
TKO Boxing	L.	128.000
TMNT4 Turtles	L.	128.000
Terminator	L.	128.000
The Lost Viking	L.	128.000
Ultraman	L.	128.000
Word League Soccer	L.	138.000
WWF Wrestlingmania	L.	148.000
X-Man Spiderman	L.	128.000
Xardion	L.	148.000
Yoshie Cookie		Telefonare
Zelda 3	L.	128.000

OFFERTE SUPERNES

Blazeon	L.	88.000
Capitan Nuvolino	L.	78.000
Combatribes	L.	98.000
Doomaday Warrior	L.	98.000
Dragon's Lair	L.	98.000
Harley Hemeng. Adv. 93	L.	88.000
Outlander	L.	98.000
Paper Boy 2	L.	88.000
Pilot Wings	L.	88.000
Push Over	L.	88.000
RPM Racing	L.	78.000
Super Conflict	L.	98.000
Super Mario World	L.	98.000
Super Play Off Football	L.	88.000
Tom & Jerry	L.	88.000
Toys	L.	98.000
Un Squadron	L.	88.000
Waynes World	L.	98.000
Wheel of Fortune	L.	98.000
Y's 3	L.	88.000

ALIENS 3	L. 128.000
CONGO'S CAPER	L. 98.000
KAWASAKI CHALLENGE	L. 138.000
SHADOWRUN	L. 138.000
STAR WARS	L. 128.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 128.000
SUPER MARIO KART	L. 118.000
TAZMANIA	L. 128.000

NEO-GEO

COMPLETO DI JOYSTICK CAVI E ALIMENTATORE

L. 549.000

GIOCHI NEO-GEO

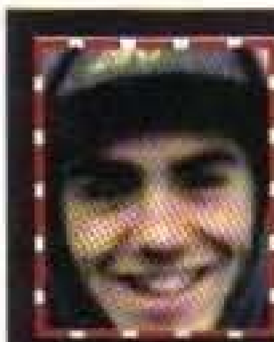
3 COUNT BOUT WRESTL.	L. 349.000
ART OF FIGHTING	L. 349.000
BLUES JOURNEY	L. 139.000
BURNING FIGHT	L. 199.000
CROSSED SWORD	L. 199.000
CYBER - LIP	L. 89.000
EIGHT MAN	L. 199.000
FATAL FURY	L. 419.000
GHOST PILOT	L. 139.000
JOY JOY	L. 99.000
LEAGUE BOWLING	L. 89.000
MAGICAL LORD	L. 99.000
NINJA COMBAT	L. 139.000
RIDING HERO	L. 99.000
ROBO ARMY	L. 169.000
SENGOKU	L. 169.000
SENGOKU II	L. 379.000
SOCCER BRAWL	L. 169.000
SUPER S.KICK-OFF	L. 379.000
THE SUPER SPY	L. 129.000

DISPONIBILE ! WORLD HEROES II L. 449.000

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

http://www.oldgamesitalia.net/

3 COUNT BOUT



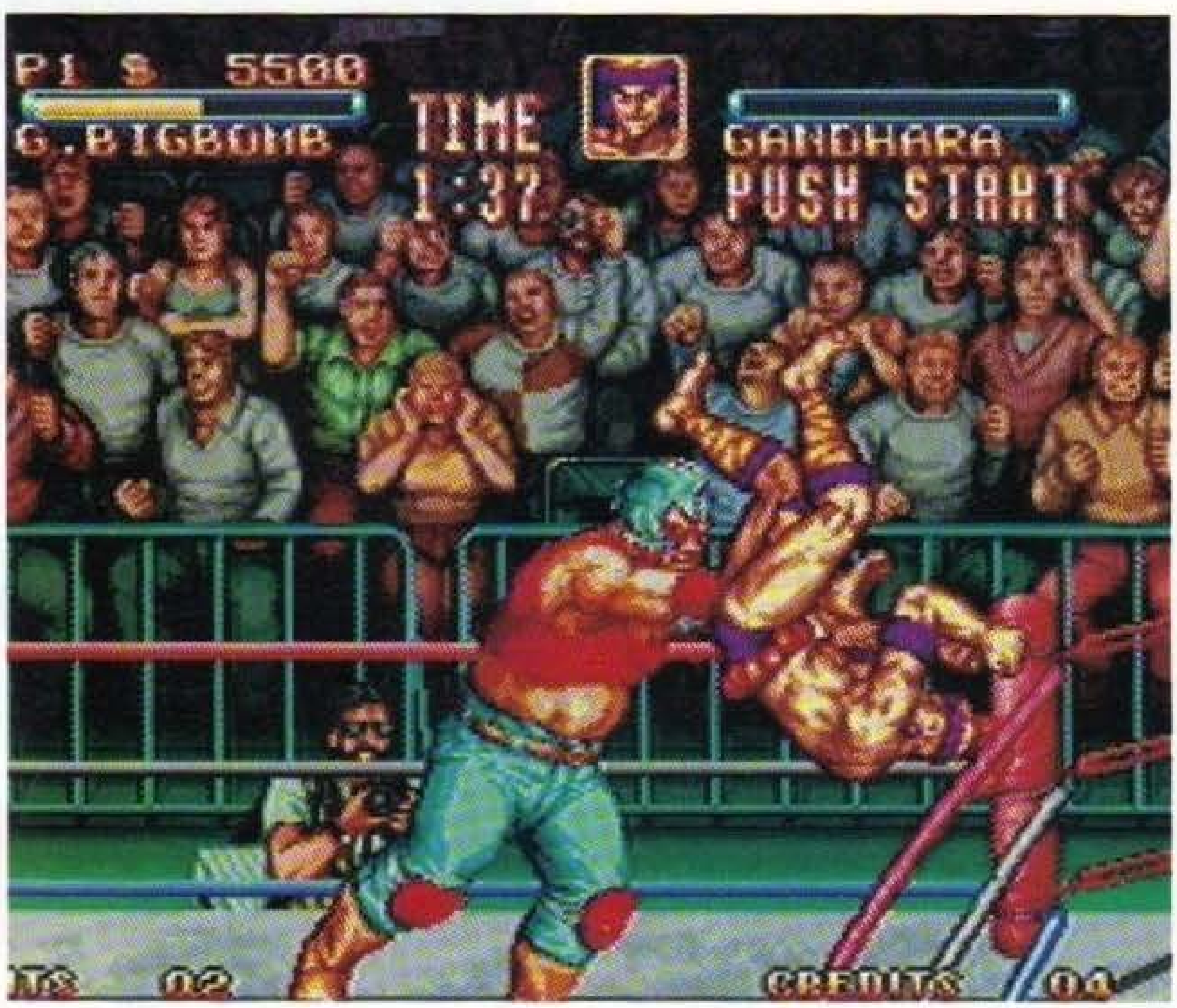
Chiamatelo "catch", "wrestling", il sugo non cambia: *3 Count Bout* è l'ultima, stramassiccia, fatica della SNK: quando lo "sport" più assurdo del mondo incontra *Final Fight*, centosei mbit potrebbero farvi fin troppo male...

Ebbene sì, dopo aver superato ogni limite con *Fatal Fury 2*, *Super Sidekicks* e *Viewpoint*, il Neo Geo colpisce ancora. E duro. Si tratta di un altro titolo "shockante", che punta, manco a dirlo, soprattutto sull'impianto grafico/sonoro, settando nuovi standard in questa categoria. Anzi, diciamolo subito, *3 Count Bout* è la migliore simulazione di wrestling della Storia, che spazza via i comunque infimi prodotti apparsi altrove (*WWF Wrestlemania*, *Super Pro Wrestling 1-2*, etc), coin-op compresi. Il gioco permette di impersonare uno dei dieci lottatori più forti del mondo, di sfidare un avversario umano o computerizzato e di giocare in coppia contro una corrispondente coppia elettronica, nel cosiddetto tag-team mode (a proposito, qualcuno si ricorda *Tag Team Wrestling* della Us Gold per C64? Le risate, le risate!).



3 Count Bout finalmente sfrutta appieno i quattro tastilli del poderoso joystick del Neo Geo, che combinati tra loro e alla manopola della gioia (il joystick, of course), permettono di praticare una considerevole serie di mosse, al contrario, che so, di un *Super Sidekicks*, che sotto questo punto di vista era assai limitato. Pestare elettronicamente l'avversario è estremamente terapeutico, soprattutto dopo una durissima giornata lavorativa o scolastica, e non violento come il passatempo preferito di Michael Douglas in *Un Giorno di Ordinaria Follia*.

3 Count Bout è immediato, il che non significa "facile": giocate a livello HARD o MVS (Arcade Mode) e poi fatemi sapere. Imparare le mosse è fondamentale per poter progredire nel gioco, soprattutto perché gli avversari non concedono troppo tempo per pianificare eventuali attacchi. In parole povere, stanano al cubo. *3 Count Bout* rilancia il classico gioco a "smanettamento radicale", che consiste nel premere i tasti con furia omicida (in particolare, A durante l'aggancio con l'avversario) e smanacciare lo stick con maestria ambiguamente consolidata. Il World Open-Weight Tourneament, che costituisce l'ossatura del gioco è costituito da una serie di incontri "normali" nei quali è necessario schienare l'avversario per almeno tre secondi per potersi aggiudicare l'incontro, inframezzati da incontri "esterni", dei quali parleremo tra poche







A suon di megasganassoni BigBomb fa a polpette il povero Ghandara. Le animazioni sono stramassicce!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

righe, e un match finale del tutto particolare, combattuto su un ring "elettrico", che ricorda più un campo di concentramento nazista che non un quadrato sul quale si pratica uno (pseudo) sport. Deleterio.
La parte più interessante del gioco è la possibilità di affrontare gli avversari anche in scenari stradali o "esterni", aggiungendo un tocco di varietà a un gioco strutturalmente limitatello. Nelle sezioni "speciali" (alle quali si può accedere, tra l'altro, direttamente dal menu principale), i background sono interattivi, ed è possibile,



Le prove di forza rimangono uno degli elementi più spettacolari di tutto il mondo del wrestling.





La megalomania dei lottatori di wrestling è un particolare noto a tutti.

RING RING RING

No, i *De La Soul* non c'entrano una fava: la ragione del box è presentarvi tutti i lottatori, nel canonico stile GP che ormai ha fatto scuola. Potete scegliere qualunque dei wrestler dal menu principale, mentre il campionato vi ripresenta i tizi in maniera sequenziale, pre-fissata. Può succedere di combattere contro il personaggio che avete selezionato (*Street Fighter 2 CE* docet, e "nun ce rompete" con i paragoni): in quel caso l'avversario sarà agghindato diversamente da voi, ma le sue tecniche non varieranno.



ROY WILSON: È l'unico lottatore teutonico di *3 Count Bout*, originario della Foresta Nera (o meglio, di quel che ne resta dopo decenni di piogge acide). Boscaiolo cattivissimo (ha ucciso un orso in soli tre minuti di combattimento...). Roy è il campione di wrestling europeo, e nel tempo libero gioca come centravanti nel Foggia. Sul ring ha una potenza di attacco invidiabile, anche se le sue mosse non sono immediate e facili da praticare. Veloce, ma non velocissimo (anche a causa della sua stazza: pesa quasi trecento libre...), consigliato solo ai più esperti.



TERRY ROGERS: Venticinquenne californiano, cresciuto a cheeseburger e torta di mele, Terry è il lottatore più popolare e famoso tra quelli inseriti nella SNK Federation. Assai veloce e immediato da padroneggiare, Terry è il lottatore ideale per iniziare a combattere (sebbene perda energia un po' troppo rapidamente rispetto ad altri wrestler). Mossa segreta? In gergo si chiama "I Mille Pugni della Furia", ed è il classico attacco alla *Ken, il Guerriero*, caratteristico della maggioranza dei picchiapicchia.



THE RED DRAGON: Arriva dal Giappone, ha 26 anni, mangia solo Fugu e nel tempo libero pratica il karaoke. Agghiacciante. Soprannominato "l'assassino orientale". Combatte assieme a Terry, nella versione tag-team, e la sua mossa segreta è il "Garlic Breath", l'alito d'aglio, una nuvoletta asfissiante che stordisce gli avversari. Velocissimo, immediato, The Red Dragon perde punti per ciò che riguarda il fattore "resistenza" e "forza d'attacco".



THE GANDHARA: Originario dell'India, fan del riso con il curry, asceta e yogi convinto, The Gandhara è soprannominato "il contorsionista etereo". Ah, ah, ah... Ehm... Dicevamo: è il lottatore più veloce tra tutti, nonché il più facile da padroneggiare. Questi i pregi, ora i difetti: "deboluccio" sotto i colpi avversari, non è in grado di effettuare mosse particolarmente deleterie nei confronti dell'avversario. Sputa fuoco come Griso, ma fa più male. È il primo tizio che incontrate, ed è anche il più facile da stanare...



LEO BRADLEY: Canadese come Snow, metallaro estremo, *Leo Bradley* (il manuale dice "Led", ma è cannato), si avvale di una catena bella massiccia per infliggere colpi proibiti. "Demone dai capelli argentati", come lo chiama mamma, *Leo* è l'ideale per chi ricerca un tizio moderatamente veloce, cattivo, resistente, facile da padroneggiare. È un moderato, insomma. Consigliato.



BIG BOMBARDER: Grande, grosso, cattivo e ha un cervello da "dinosauro" (*Jurassic Park* ha inquinato tutti i generi, ormai). Spagnolo come il Real Madrid, *Big* è anche cuoco. Se cucina come lotta, preparatevi la magnesia. Notizia sensazionale! Ha già partecipato ai due episodi di *Fatal Fury*, nella parte del partner di Raiden, per cui sapete cosa vi aspetta combattendolo. Lentissimo, difficile da controllare, *Big* è comunque il più massiccio tra i lottatori per quanto riguarda tecniche di attacco e resistenza. Il suo *Megaton Crusher* non fa male... Fa malissimo.



BLUBBER MAN: Messicano, bevitore di Tequila Bum Bum, *Blubber Man* è piuttosto lento e moderatamente difficile da controllare, ma i suoi attacchi sono terribilissimi. Buona la resistenza, ma c'è di meglio in giro...



MASTER BARNES: Trentenne olandese, è uno dei lottatori più massicci di *3 Count Bout*, tant'è che molti sospettano che sia un cyborg, anziché un umano. Non si spiegherebbero, infatti, l'incredibile velocità e la potenza d'attacco, decisamente fuori dalla norma. Facile da controllare, *Barnes* difetta solo in resistenza, ma resta caldamente consigliato.



GOCHACK BIGBOMB: Se lo pronunciate velocemente, il suo nome suona, in inglese, come "vai a controllare la megabomba". Hmmm, non è certo un augurio. Fratello gemello di *Big Bombarder*, *Gochack* è un esperto ballerino di breakdance nonché pesista consolidato. Lento come una tartaruga, difficile da controllare, *Gochack* è tra tutti, uno dei più massicci in fase di attacco. Eccellente anche la resistenza. Un osso duro, sul ring, e per questo è il miglior amico di Pluto nella vita reale.



BLUES HABLAM: Sconosciuta l'età, le origini, gli hobby e gli attributi. Si sa solo che picchia tanto e fa malissimo. Si vocifera che il tizio sia in realtà *Blubberman*, ma la cosa è da verificare. Rispetto a quest'ultimo, *Blues* è più veloce, cattivo e resistente. Il suo "Bloody Slash" è devastante. Divertitevi.



Con questo attacco a tropedine ci vengono i mente i bei Dalshim che furono...



Ahio! Uno spaccacervelli al giorno leva il medico di torno!

http://www.oldgamesitalia.net/



La catena di Leo Bradley non perdona gli errori degli avversari. Il cimitero delle auto fa da degno contorno allo scontro.

nella miglior tradizione di *Final Fight*, raccogliere mazze ferrate o scatoloni e scagliarli contro il crapone dell'avversario. Drastico. È possibile addirittura raccattare un tizio tra la folla e schiantarlo con violenza contro il cattivo di turno. Grafica semplicemente superlativa: le animazioni sono di un (ir)realismo pazzesco, gli sprite sono superbamente definiti. La longevità è assicurata dai differenti livelli di difficoltà settabili dal menu e anche dalla possibilità di sfidare avversari umani, essenziale per questo genere di giochi.

Costerà un abominio, ma *3 Count Bout* vi stenderà al tappeto. Definitivo.

• *MBF*

Si ringrazia Console Generation - MI







I combattimenti di questa ipercartuccia sono fra i più violenti e realistici che occhio umano abbia mai potuto ammirare (?!?)





Per risolvere le prove di forza si ricorre al caro e vecchio metodo del pesta-pesta sui tasti.



Sei giù, fratello! Quando combattiamo con Bradley non ce n'è più per nessuno. Lo ripetiamo: catena rules!

PROVE • PROVE • PROVE • PROVE

NEO GEO NG

GF Power 90

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Spettacolare e convincente. Forse il miglior mix tra il wrestling e Final Fight.	Non rimpiangerete Dan Peterson...Parlato e musica rockeggiante.	Quattro livelli, giocabilità immediata e ore di gioco. Le mosse? Una caterva.	È un wrestling: se vi piace il genere, avete trovato il vostro nirvana.
9	8	7,5	7

COMMENTO

Radicale distruttivo... Insomma, se amate il genere, avete trovato il vostro gioco! *3 Count Bout* miscela il meglio (o il peggio?) di programmi televisivi tipo *Wrestling Challenge, Wrestlemania IX* o *Wrestling Superstars*. Il contesto grafico spezza la mascella, così come le animazioni che ormai hanno consacrato il Neo Geo come la console visivamente più massiccia tra quelle in circolazione. Ideale se giocato in due, *3 Count Bout* assicura una buona longevità, anche e soprattutto perché impadronirsi delle tecniche di tutti e dieci i lottatori non è fattibile in poche ore di gioco. Pollici in alto, quindi: SNK über alles...

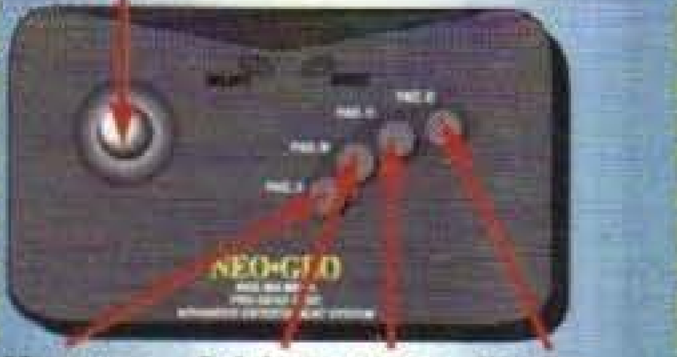
SCHEDA TECNICA

Titolo	3 Count Bout
Casa	SNK
Distribuzione	Importazione
N°Giocatori	1-2
Continua?	5
Livelli di difficoltà	4

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

Muove il wrestler, combinato con i tasti serve per realizzare mosse o attacchi particolari.



Mena un pestone — **Calcione** — **Salta** — **Schiena l'avversario**

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

ALIEN3



"Nello spazio nessuno vi sentirà urlare" così commentava il cartellone del primo film della mitica triologia. Ma, se è per quello, anch'io posso mettermi a urlare alle 5 del pomeriggio di un venerdì, in pieno traffico milanese, e nessuno mi sentirà, quindi non spariamo cavolate immani e passiamo alla recensione!



Non indovinerete mai la funzione di questo schermo. Come? Selezionare la missione...no, no, no...

Alcuni di voi ricorderanno il triste film che è stato "Alien3" (pronunciare Aienne quube!!!), ma per i lettori più beoti (anche per quelli più giovani che forse non hanno avuto la possibilità di vederlo, perché la mamma rompeva le scatole) facciamo un piccolo riassuntino.

Mentre vi stavate facendo un bel sonnellino lungo alcuni decenni (ibernazione!) a qualche super-giga-kilometro dalla Terra, un furbissimo alieno che si era intrufolato in una tubatura dell'astronave (alla fine del precedente film!) provocò un incendio. Il sistema automatico di salvataggio decise così di espellervi fuori dell'astronave madre assieme ai vostri altri 2 compagni di sventura.

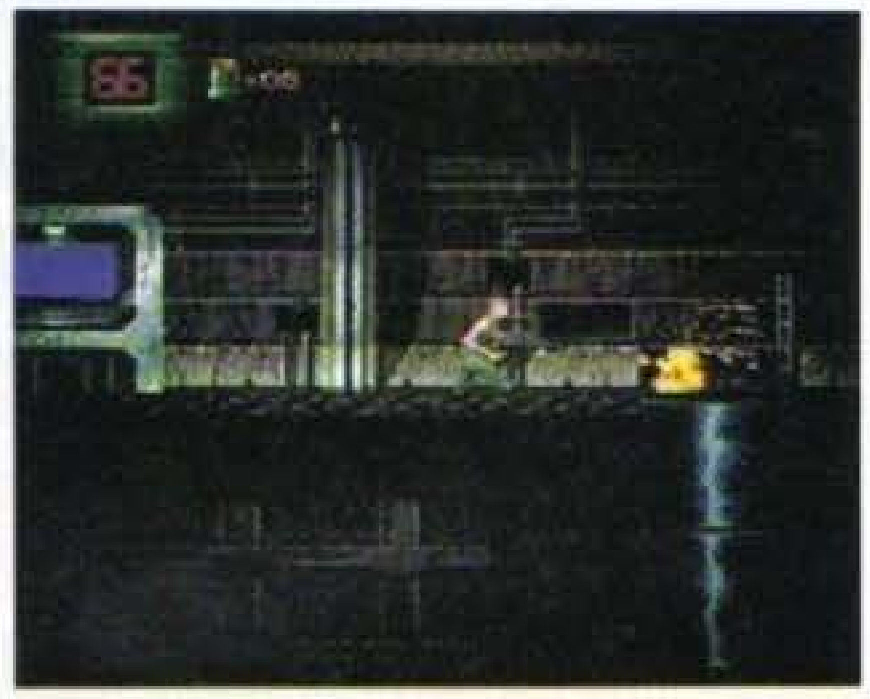
Finite così per "crasharvi" sul tetro pianeta prigione di classe C, Fury 161. Purtroppo sarete l'unico superstite e per di più nei panni di una donna (maschilista! NdRed Fury!).

Vi ritroverete come l'unica donna in un complesso di maniaci-pazzi-criminali-omicidi, tutti dell'altro sesso (tanto per rassicuravi!).

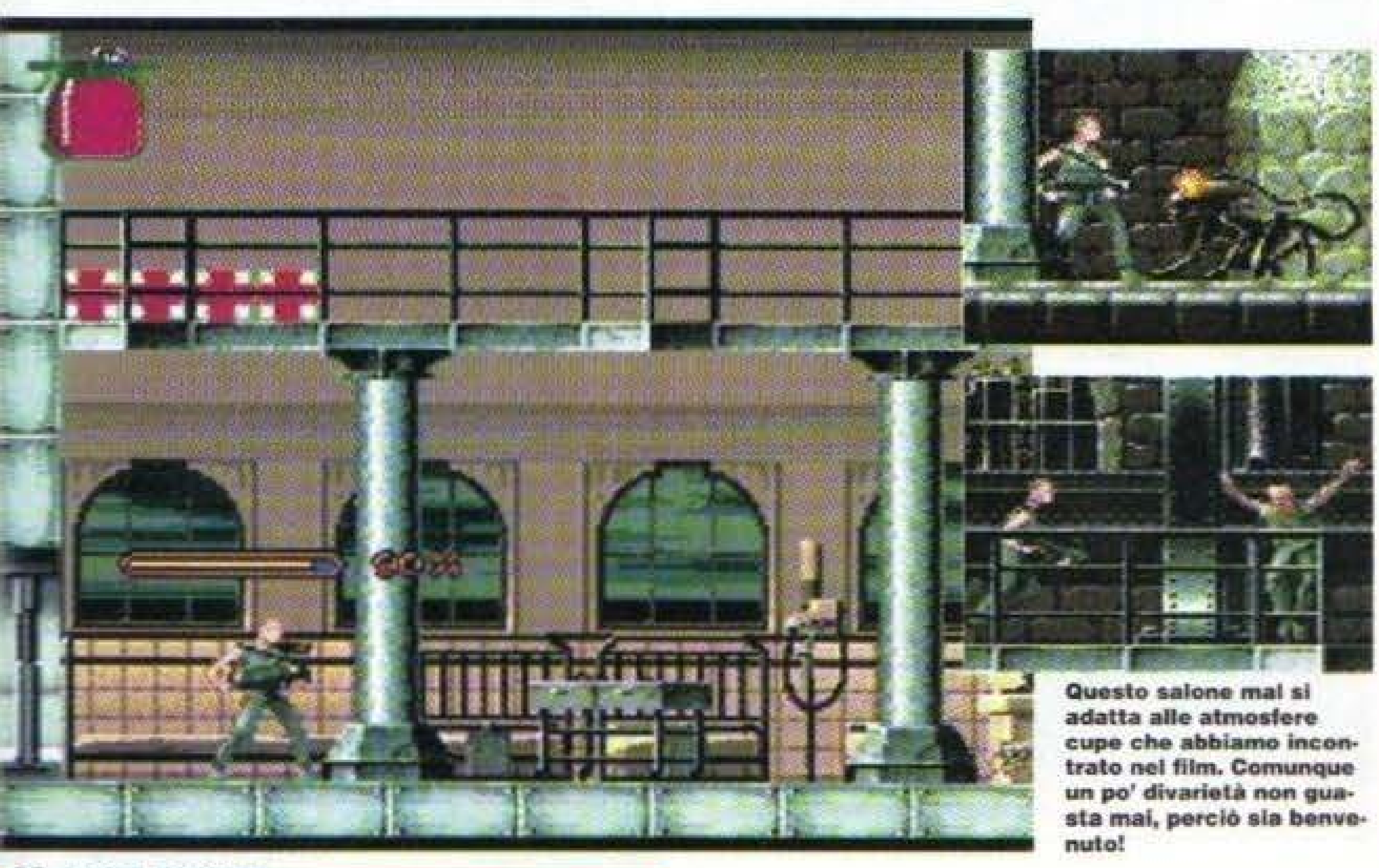
Come se non bastasse, il fetentone che vi ha fatto precipitare ha assunto dimensioni notevoli, invadendo tutto il complesso con orde della sua progenie (qui ci allontaniamo dalla trama del film per lasciar spazio al gioco).

Eccovi quindi, armata fino ai denti, rinchiusa in un complesso siderurgico a dover compiere un certo numero di missioni per salvare la vostra pelle, assieme a quella dei vostri "colleghi", in attesa di qualche soccorso esterno.

L'avrete capito subito, *Alien3* è uno spara-



Lo schema dei livelli sembra fatto apposta per farvi venire la claustrofobia...e probabilmente lo è!



Questo salone mai si adatta alle atmosfere cupe che abbiamo incontrato nel film. Comunque un po' divarietà non guasta mai, perciò sia benvenuto!

CHE BELLOOO... ME LO PRESTI?

MITRAGLIATORE A IMPULSI: L'arma che userete la maggior parte del tempo perché meno dispendiosa in termini di munizioni. Non è per niente precisa però. In caso di panico totale è meglio cambiare arma.

LANCIA GRANATE: È l'arma più potente del vostro arsenale ma anche la più difficile da usare. Per di più avete poche munizioni, quindi da usare con parsimonia.

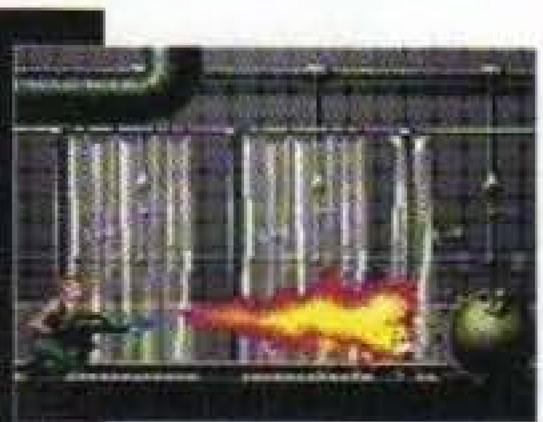
LANCIA FIAMME: Una delle migliori armi e anche quella che si consuma più in fretta. Da usare solo in situazioni veramente critiche. Durante il gioco potrete anche trovare ricariche speciali dagli effetti ancora più devastanti.

RADAR: Con questo potete rintracciare i vari prigionieri ma anche localizzare i vari nemici, soprattutto quelli nascosti!

COSA DEVO FARE DOTTORE?

HUNT OR BE HUNTED: Salvate le balene... ehm... i prigionieri che stanno per essere incubati.
PRESSURE POINT: Questa volte dovrete giocare a fare gli idraulici!
HEAT IT UP: Vi hanno chiamato per disinfestare alcune stanze piene di uova aliene. Yaaaah!
POWER LINK UP: Dovete assolutamente trovare il pezzo mancante per riattivare un generatore.
CROSSED WIRES!: Dovete assolutamente riparare alcune connessioni vitali per il sistema di sopravvivenza, danneggiate dagli alieni.
POWER PLUS+: Questa volta siete rimasti senza energia. Dovete assolutamente riparare tutti i guasti all'impianto elettrico, se no sono guai!
CLOSED DOORS: Per frenare la progressione degli alieni dovete assolutamente bloccare una porta. Fate presto..... Argh!
TOTAL CONTROL: Anche qua dovrete riuscire a bloccare una porta per frenare la progressione aliena.



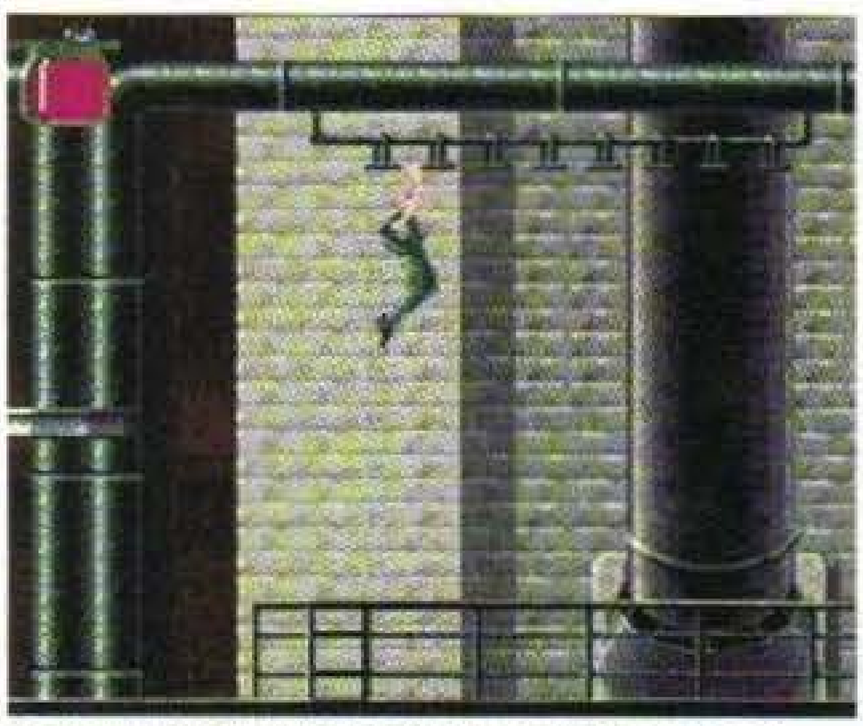




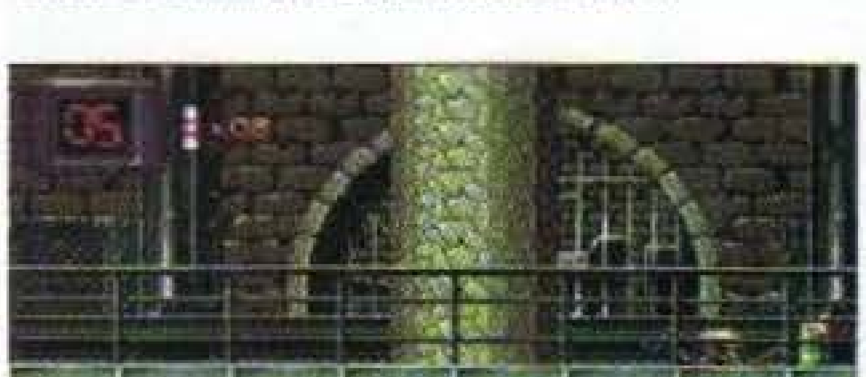
I prigionieri degli alieni sono ridotti in condizioni disumane. Non perdete tempo e liberateli. Occhio agli attacchi di sorpresa, però!

tutto sulla falsariga di Turrican.
L'originalità della cartuccia sta nell'incredibile accuratezza della sua realizzazione e nel fatto che dovrete compiere un certo numero di missioni ben precise, quali salvare dei prigionieri, distruggere vari nidi di alieni incubatori, riparare dei tubi per il raffreddamento dei generatori, ecc... Avete a vostra disposizione un arsenale piuttosto pesante (che farebbe invidia pure a Rambo) per legnare tutta la monnezza aliena presente, con tanto di mitragliatore a impulsi, lancia fiamme e lancia granate (il tutto con munizioni limitate, purtroppo!).
Comunque non mancheranno, sparsi per tutto il complesso, numerose ricariche e power-up solo per voi, ma anche passaggi segreti et similia.
Ultra-violento e mega-massiccio! Buddabuddabudda......Woshhhhhh......Aaaaahh h......Brooom!
(Nota per i lettori) Dopo aver proferito queste parole Dupont è stato visto allontanarsi dalla redazione a torso nudo e con un lanciafiamme sulle spalle. Eventuali notizie sulla sua scomparsa sono ben accette. Grazie...

•Dupont



La nostra Ripley, novella Strider, è anche capace di effettuare alcuni passaggi invero acrobatici.



La ricchezza di particolari fa onore alle grandi capacità grafiche del Super Nintendo. Ammirate questa specie di maniero.

PROVE SN SUPER NES

GP power **85**

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Molto dettagliata e una animazione strepitosa.	Musiche angoscianti e effetti sonori molto efficaci.	Semplicemente fantastica!!!	Il gioco è molto difficile anche al livello facile.
9	8	9	7

COMMENTO

Angosciante, stressante e intenso sono tre parole perfettamente adatte a descrivere questo fantastico gioco della Acclaim. Il gioco rende piuttosto bene l'atmosfera angosciante della serie e soprattutto l'azione sfrenata del secondo film. Tostare gli schifidissimi alieni non è mai stato così bello, neanche nella versione Megadrive di questo gioco. La grafica è ottima, l'animazione della nostra Ripley è spettacolare, la giocabilità è strepitosa, e la colonna sonora fa venire i brividi nella schiena. Per di più il gioco è abbastanza difficile (anche al livello facile, e non ci sono continua!) ma abbastanza intrippante da costringere il giocatore a perseverare nel suo sforzo. L'unico problema è che ci sono ben poche missioni e che tutto il gioco si svolge nello stesso posto. In meno di un mese lo avrete completato.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Alien3**
Casa	**Acclaim**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**No**
Livelli di difficoltà	**3**

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE
A ○ ○ ● ○ ○ P

Black Hole Assault



I giapponesi sono incredibili: s'inventano le macchine più assurde, i robot più tecnologicamente avanzati, le armature più toste e poi, quando vediamo le scene di combattimento, si prendono a calci e a pugni... Beh, certo che è un bel pretesto per fare un nuovo picchiaduro!



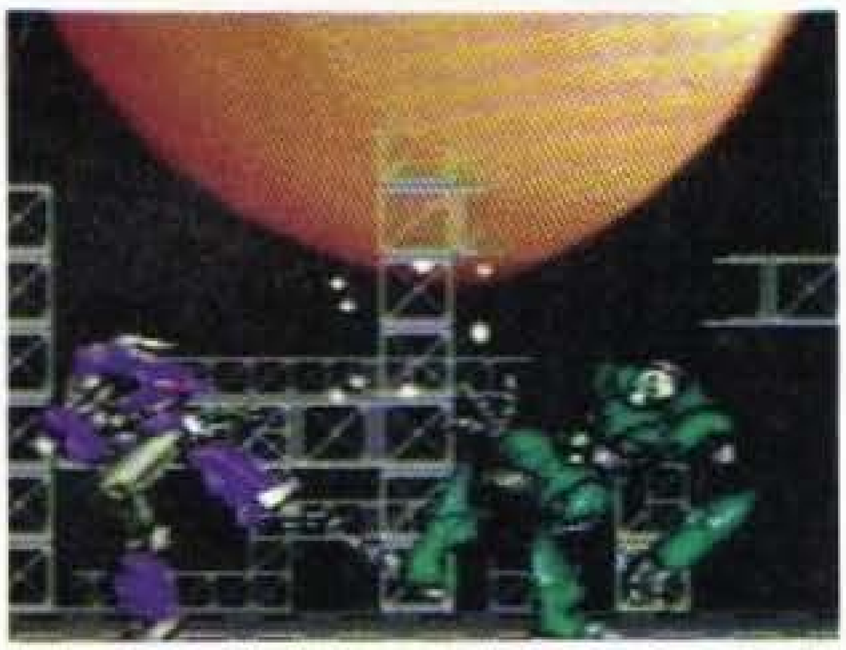
Ufficio di Difesa Colonie Terrestri 1/8/2061. - All'attenzione dell'Ammiraglio Aznable. - Dopo quarant'anni dall'ultima battaglia con il sistema di Akirov, le navi da guerra nemiche sono tornate nel Sistema Solare per conquistare risorse energetiche e spazio vitale. Non possiamo permetterlo. Le sonde spaziali che avete inviato sono state distrutte e la stazione Defcon 2 è in pericolo. Tutti i piloti abili devono essere addestrati all'uso del C.A.M. (Cybernetic Anthropomorphic Machine) per contrastare l'avanzata degli Akiroviani, che utilizzano nei loro assalti armi simili.

Vi abbiamo inviato del software con tutte le informazioni necessarie per l'uso di queste macchine all'avanguardia tecnologica. Selezionate l'opzione "manuale": potrete visualizzare un riassunto degli ultimi scontri con gli Akiroviani (Story), l'interfaccia comandi del controllo C.A.M. (Control) e tutti i dati tecnici riguardanti le nostre macchine e i mezzi cibernetici del nemico (Machines). Vi consigliamo vivamente di selezionare l'opzione "Configuration" al fine di inserire tutti i dati relativi alle asperità del terreno e del livello di difficoltà per gli scontri simulati di addestramento. L'opzione "Exhibition Mode" vi permetterà di scontrarvi con modelli simulati di macchine nemiche e alleate governate dal computer o da un altro operatore umano.

È possibile anche scontrarsi con più avversari di seguito e decidere un punteggio di addestramento, con le opzioni "Tournament" e "League Mode".

Oltre che essere un valido allenamento, è un modo rapido e divertente di prendere confidenza con i comandi e imparare nuove tattiche.





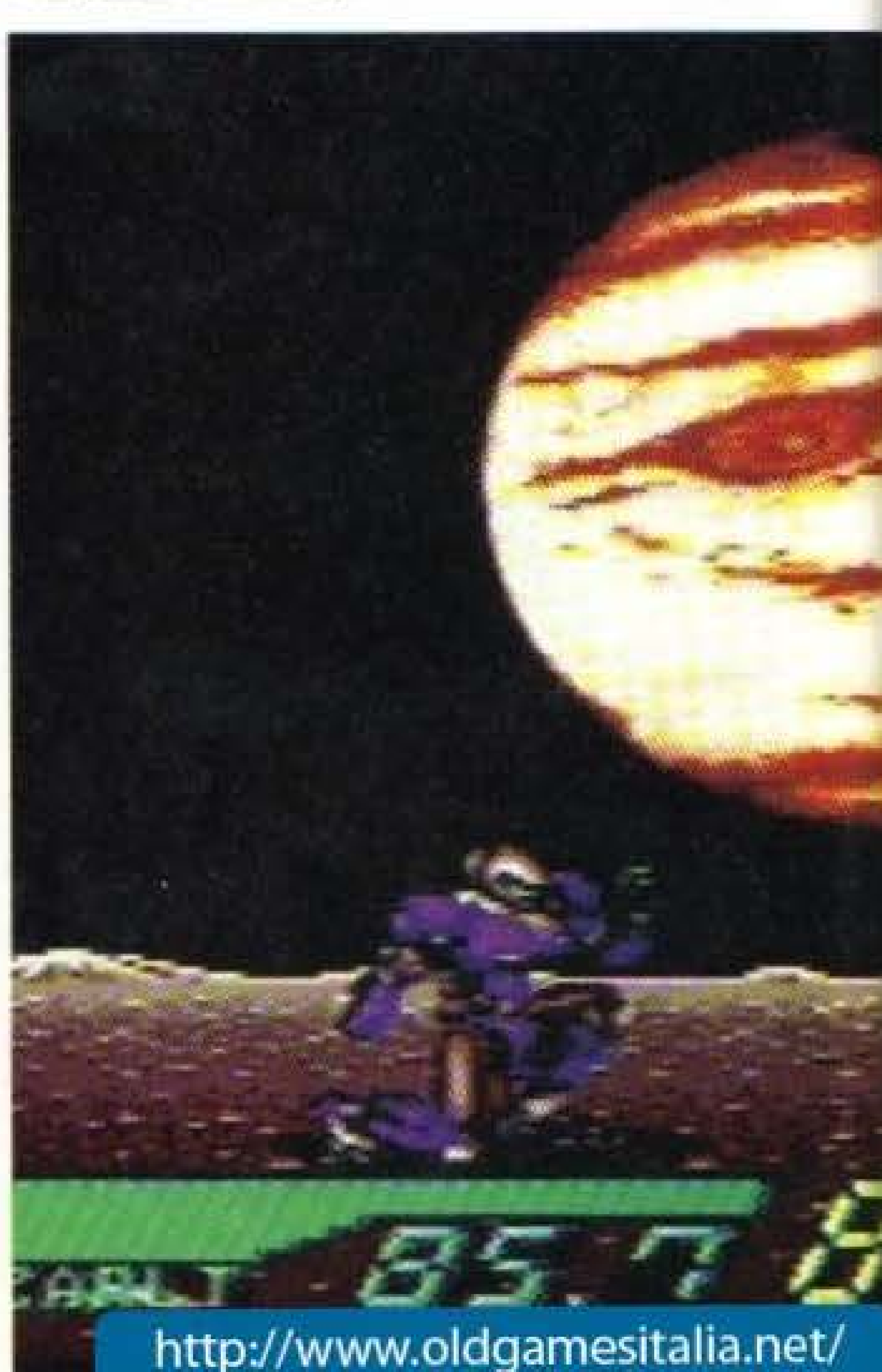
Ecco una scena di combattimento: i robot sono disegnati in perfetto stile manga.







Sopra: una scena di animazione per prendere fiato.
Più sotto: il vostro Cyquest ha fatto piazza pulita.





Quando vi muovete i reattori del robot aiutano il pilota nei movimenti.



Questo scenario è particolarmente suggestivo: siamo su un asteroide in mezzo allo spazio.

Una volta fatto tutto questo, quando la vostra squadra C.A.M. sarà pronta all'azione, non vi resta che registrare i vostri nomi all'accademia ("Name Entry") e selezionare l'opzione "Operation Black Hole Assault" che vi permetterà di affrontare in prima linea le forze Akiroviane.

Ogni C.A.M. ha un'arma speciale potentissima che può sfruttare in qualsiasi momento a patto che la sua riserva di energia sia al massimo e che si trovi alla giusta distanza dal nemico.

Vi consigliamo, comunque, di usarla con molta attenzione, dato che le energie, sebbene ricaricabili, non sono infinite. Penso con questo di avervi detto tutto.

Vi prego di comunicarmi al più presto i progressi dell'addestramento della vostra squadra: non abbiamo tempo da perdere.

Cordiali saluti,

• Capitano Scarlet



MECHA DESIGN A GO GO!

Ecco una carrellata dai C.A.M. (alleati e nemici) che potrete trovare nel gioco.



C.A.M.A - CYQUEST: È il primo modello di macchina cibernetica degli alleati. La sua arma speciale è un raggio laser.



C.A.M.B - ORION: Il secondo modello alleato ha, come arma speciale, una coppia di missili dirompenti che escono dalle braccia.



STRS1: Il primo Akiroviano. Lancia delle terribili palle di fuoco.



URCHIN: Costui cercherà di atterrarvi con un micidiale colpo a martello.



THUG501: Questo cyborg può lanciare delle lame di energia che corrono sul terreno.



THORAXE: L'arma di Thoraxe è simile a quella di STRS1, ma si tratta di un getto di energia sonica pura.



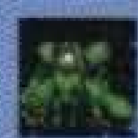
GHOSTWALKER: È il robot più veloce e vi prenderà a spallate quando meno ve lo aspetterete.



LOCUST: La testa di Locust può sfrecciare in avanti e lanciare dei colpi di plasma veramente devastanti.



WHIPLASH: Il C.A.M. Whiplash può generare un piccolo buco nero tattico che attirerà inesorabilmente il vostro mezzo verso di lui.



MANTIS X: La lama di energia del modello più avanzato di C.A.M. Akiroviano è un'arma da tenere d'occhio!



Il Ghostwalker è un nemico davvero duro da sconfiggere. Qui, infatti ha avuto la meglio sul C.A.M. alleato.

PROVE • PROVE • PROVE — MD CD-ROM

GF Power **67**

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Buona ma non è di eccezionale. In alcune schermate ci sono leggeri sfarfallii.	Buon sonoro. Ci mancherebbe che non lo fosse!	Un po' ripetitivo. Dopo un po' rischia di diventare noioso.	Troppo semplice, lo finirete in breve tempo.
7	7	7	5

COMMENTO

Siamo alle solite: bellissime introduzioni, sonoro digitalizzato, splendide colonne sonore... E il gioco? Un picchiaduro che ricorda molto da vicino le schermate di fine livello di *Mazin Saga* (solo che quelle erano più belle, secondo me). Al massimo livello di difficoltà ho impiegato metà pomeriggio per finirlo... Un po' pochino, non trovate? Ok, vi potrete divertire con gli amici usando tutti i modelli di robot e facendo i tornei, ma le mosse sono troppo limitate e anche il sistema di controllo non è il massimo. Non guardatemi così... Io non ce l'ho con il Mega CD... Ma mi fa rabbia pensare che sullo stesso CD ci sarebbe stato un gioco tre volte più grande di questo, con più modelli, più grafica, più animazioni, ecc. Allora perché accontentarsi?

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Black Hole Assault**
Casa	**Micronet**
Distribuzione	**Giochi Preziosi**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**Infiniti**
Livelli di difficoltà	**2**

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ○●○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS





A dimostrazione che spesso i giudizi dei vari recensori sono giocoforza soggettivi, arriva la recensione di Jumpy della versione Megadrive di questa simulazione tennistica, la cui versione SNES non aveva certo impressionato Madoc.



La preparazione dei vari colpi è estremamente fedele ai movimenti reali di un giocatore di tennis.



Un nostro colpo incrociato mette in difficoltà l'avversario, ricordate: più lo fate correre e meglio è.

David Crane è stato l'autore di alcuni tra i giochi più divertenti che io ricordi: tra tutti, *Pitfall II* e *Ghostbusters* per C-64, e *A Boy and his Blob* per il NES. È quindi con molta curiosità che ho inserito questo *Amazing Tennis* nel mio Mega Drive. Le prime impressioni: grande giocabilità e alto fattore di divertimento, però controbilanciati da una grafica alquanto spartana. Ma andiamo con ordine.

All'accensione ci accoglie una schermatina un po' dimessa, con una musichetta di accompagnamento che non è niente di speciale. Subito dopo appare lo schermo dei menu: possiamo scegliere se giocare contro il computer o contro un nostro amico, se vogliamo che il nostro giocatore sia mancino o destrorso, il tipo di superficie di gioco (terra battuta, erba o cemento), e se vogliamo imbarcarci nel torneo o in una partita di esibizione.

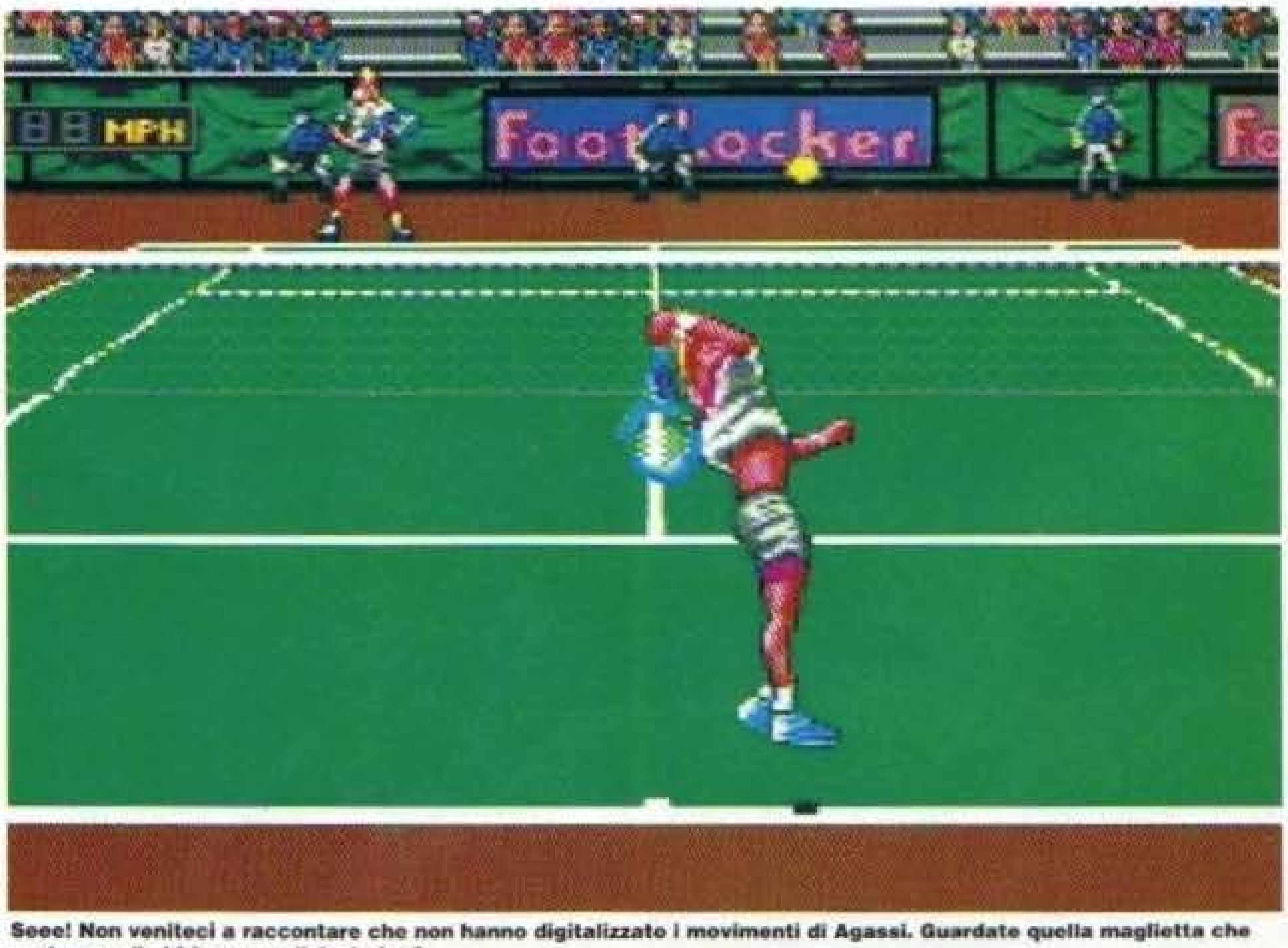
Tutto qui. "Come tutto qui?" vi starete chiedendo. Sì, proprio tutto qui. Manca la possibilità di giocare in doppio, mancano i campi medio-veloci tipo rebound-ace, e manca (dato che non esiste il doppio) la possibilità di giocare in due contro il computer (che a parer mio, è la più divertente in assoluto).

Ma andiamo avanti. Premendo il pulsante di start cominciamo la partita.

La vista di gioco è posta molto in basso, quasi all'altezza delle spalle del giocatore,



Il tabellone del torneo ci mostra il nostro prossimo avversario e, in generale, lo schema degli incontri.



Seee! Non veniteci a raccontare che non hanno digitalizzato i movimenti di Agassi. Guardate quella maglietta che svolazza...di chi è se non di Andreino?

http://www.oldgamesitalia.net/

GLI AVVERSARI

JACQUES (FRANCIA): Un pallettaro bello scarso. Buono solo per cominciare.
BOBO (ITALIA): Come al solito gli italiani non ci fanno una bella figura. Deboluccio.
JOHN (USA): Non è McEnroe, ma almeno qualche volta va a rete.
INGMAR (MONTECARLO): Bravino. Cerca di pressare da fondo.
RAJID (INDIA): Forte sull'erba, serve & volley a-go-go.
KANYANTA (ZAMBIA): Gioca bene e corre molto. A volte cerca colpi impossibili.
ARTHUR (HAWAII): Gioco solido e regolare. Buon servizio.
ANGIE (ESTONIA): Gioca molto bene i punti importanti.
RICHARD (SVEZIA): Molto bravo sia da fondo che a rete.
STEN (ESTONIA): Un missile! Corre e picchia come un matto da ogni parte del campo.



Il buon Jacques è più o meno l'equivalente di una tranquilla passeggiata in campagna: una schiappa!

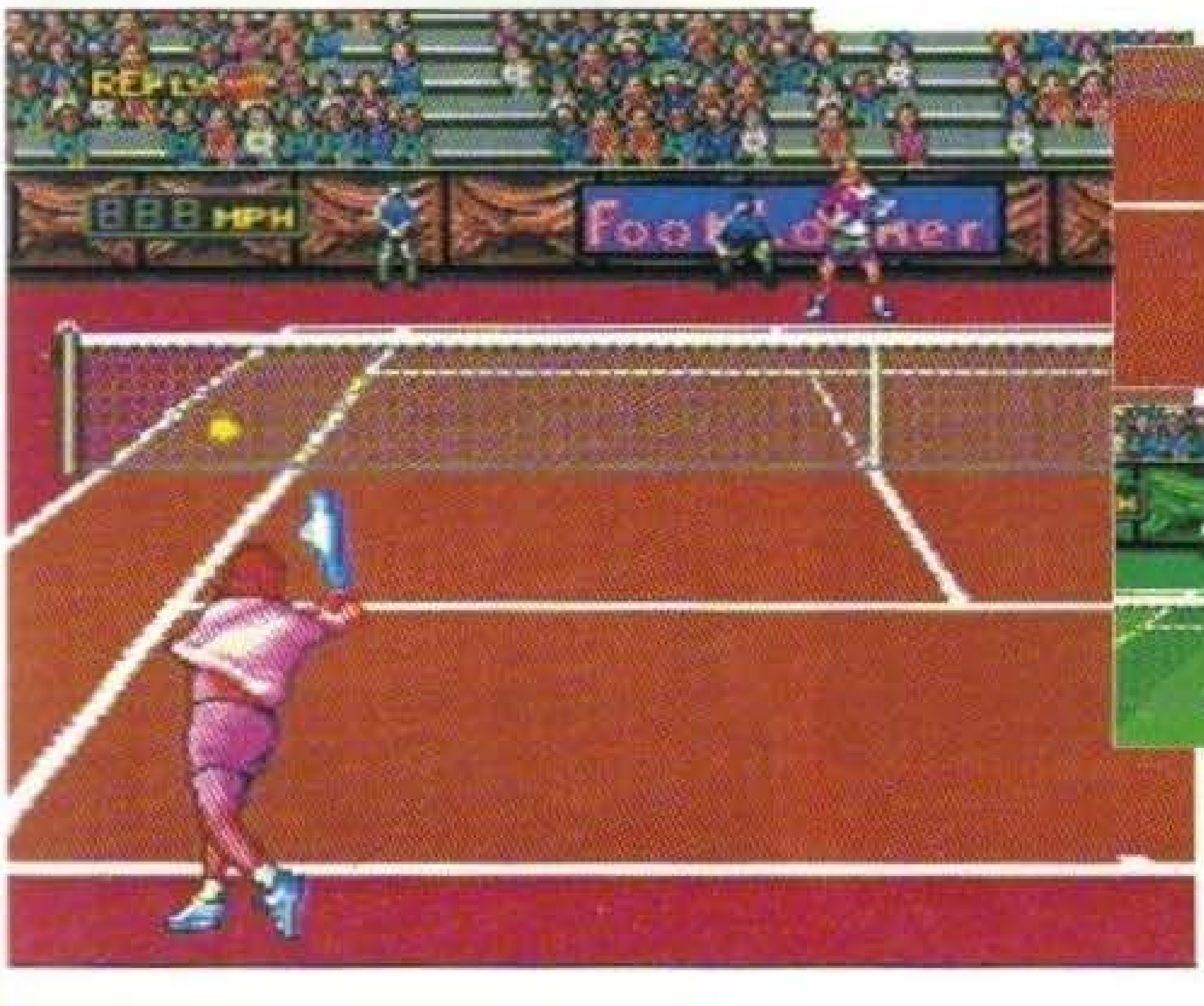


Bobo invece...è quasi peggio. Del resto cosa ci dobbiamo aspettare con gli eclatanti risultati della Federazione.

con il tennista da me controllato visto di schiena. Il controllo dei colpi, a parte il servizio, è del tutto immediato, senza la minima difficoltà. Già dopo pochissimi minuti mi escono dei colpi incredibili (top-spin o tagliati, incrociati o in lungolinea) che a *Super Tennis* me li posso anche sognare (???NdR). L'omino che controlliamo sembra, o meglio è, la copia sputata di Andre Agassi, con tanto di rovescio bimane, diritto aperto e maglietta che svolazza durante il servizio.
Peccato che i frame di animazione siano un po' pochini e che il nostro avversario sia.....un altro Agassi! Eh sì, probabilmente per risparmiare memoria, il tennista pilotato dal computer è assolutamente identico al nostro, tranne che nei colori. Roba da VIC-20! Anche il fondale non è esente da critiche: la grafica è scialba e i colori sono così poco incisivi che quando il giudice di linea alza il braccio per indicare che la palla è fuori, quasi non lo si vede.
Un'altra grossa pecca è data dalla mancanza di un sistema di password.
Così è praticamente impossibile riuscire a vincere un torneo, visto che le partite da giocare sono quattro e ogni partita dura circa due ore.
C'è invece un buon replay che ci permette di rivedere i colpi migliori.

• *Jumpy*

si ringrazia newel - mi

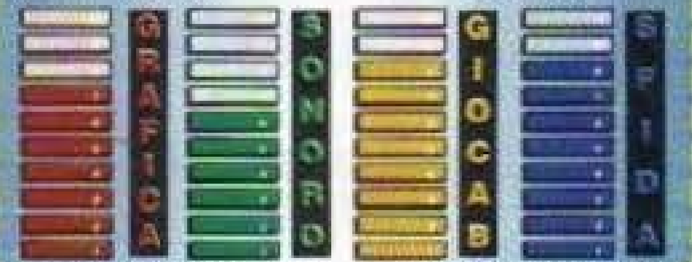






Sono colpi lungolinea come questi che fanno la gioia di qualsiasi videotennista che si rispetti. Peccato che noi ci troviamo dall'altra parte della rete.





Lo sprite del giocatore è ben curato, sul resto si raggiunge la sufficienza.

I soliti effetti di gioco e una buona voce digitalizzata.

No, non sono impazzito, è proprio il voto che si merita.

La sfida è alta, ma grazie all'ampio numero di avversari, mai frustrante.

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
7	6	8	8

COMMENTO

David Crane's Amazing Tennis è un gioco che ha numerosi difetti, sia grafici che di impostazione, ma che grazie alla sua fenomenale giocabilità si fa perdonare tutto.
La grafica del giocatore è bella, con il nostro Agassi che pressa da fondo, pennellando angoli e righe come un Michelangelo della pallacorda. Peccato per i pochi frame dell'animazione.
Un plauso poi va all'insieme estremamente bilanciato di avversari tra cui potremo scegliere: non ci annoieremo contro le schiappe e non saremo frustrati da giocatori troppo più forti di noi. Un gioco estremamente divertente e senza troppi fronzoli.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**D. C. Amazing Tennis**
Casa	**Absolute Entertainment**
Distribuzione	**Giochi Preziosi**
N°Giocatori	**1-2**
Continua?	**No**
Livelli di difficoltà	**1**

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

NIGEL MANSELL F1 Challenge



Luce rossa... dai 3 ai 5 secondi... luce verde, partiti! Finalmente anche i possessori di SF possono gustarsi una simulazione alla Super Monaco GP... Ma ne varrà veramente la pena?

Grand Prix... Grand Prix.... Sei Nigelio, sei super campionissimo, la rabbia del motore esploderà. La strada, la curva, la folla ti grida il pericolo ma la Indy aspetterà... Grand Prix... Grand Prix...

Eeeh... ragazzi, non sappiamo proprio cosa dirvi ora che il baffo numero uno di Inghilterra ha abbandonato il mondo della formula uno per quello più colorato delle corse americane, comunque memori delle sue grandi gesta (ed anche delle sue flappe ad esser sinceri!) la software house Infocom ha pensato bene di portarcelo sugli schermi di tutti i Super Nintendo. Il gioco in sé ricorda sotto certi aspetti *Super Monaco GP* (meglio non nominare Senna, non si sa mai cosa potrebbe accadere), e di conseguenza il prodotto in questione risulta orientato più sullo stile arcade piuttosto che su una simulazione vera e propria. Dopo aver inserito la cartuccia nella griglia della vostra cara console ed esservi accomodati al posto di guida, vi verranno mostrate tutte le opzioni che avrete a disposizione. Potrete allenarvi su un qualunque tracciato, con Mansell come istruttore, partecipare a una gara singola, oppure dare vita a una stagione vera e propria.

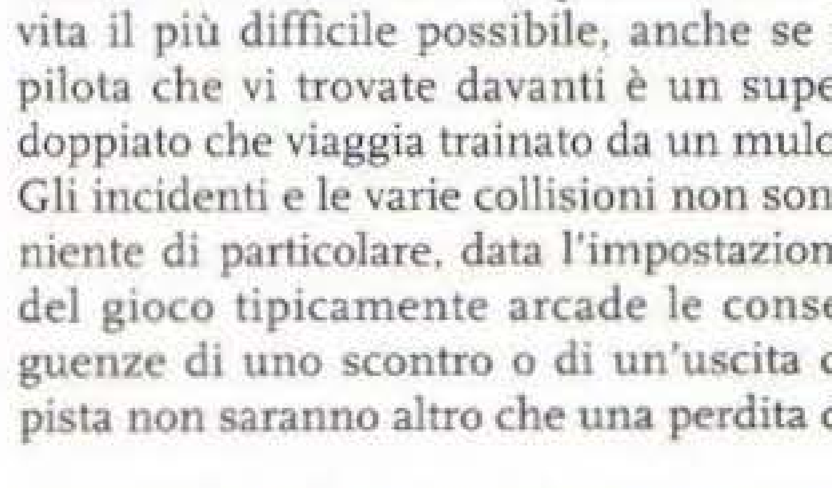
Ma andiamo con ordine. Dopo aver scelto il tracciato, vi troverete ai box, dove potrete cercare di adattare le caratteristiche del vostro bolide alla conformazione della pista, anche se dobbiamo dirvi che questi cambi di assetto non portano a grosse differenze di prestazioni (naturalmente a patto che non pretendiate di avere una super aderenza in pista quando diluvia e sulla macchina avete delle gomme lisce come la testa di Scarlet!).

Quando sarete pronti potrete iniziare il giro di prova, e sottolineiamo che si tratta di UN SOLO giro di prova, con il quale si deciderà il vostro piazzamento sulla griglia di partenza.

Anche se le prime volte non sarete dei razzi non preoccupatevi: la qualificazione è sempre assicurata.

La corsa vera e propria avrà così inizio ed è qui che comincia il bello.

I dodici avversari contro cui vi dovrete cimentare, che finalmente hanno nomi reali, sono infatti degli ossi abbastanza duri, che faranno di tutto per rendervi la vita il più difficile possibile, anche se il pilota che vi trovate davanti è un super doppiato che viaggia trainato da un mulo. Gli incidenti e le varie collisioni non sono niente di particolare, data l'impostazione del gioco tipicamente arcade le conseguenze di uno scontro o di un'uscita di pista non saranno altro che una perdita di



Una visione d'insieme del grande circo della Formula 1. Sono presenti tutti i circuiti di Senna & soci.







Alla fermata ai box potremo decidere la mescola dei nostri pneumatici. Le gomme morbide offrono alte prestazioni ma si deteriorano molto più rapidamente.

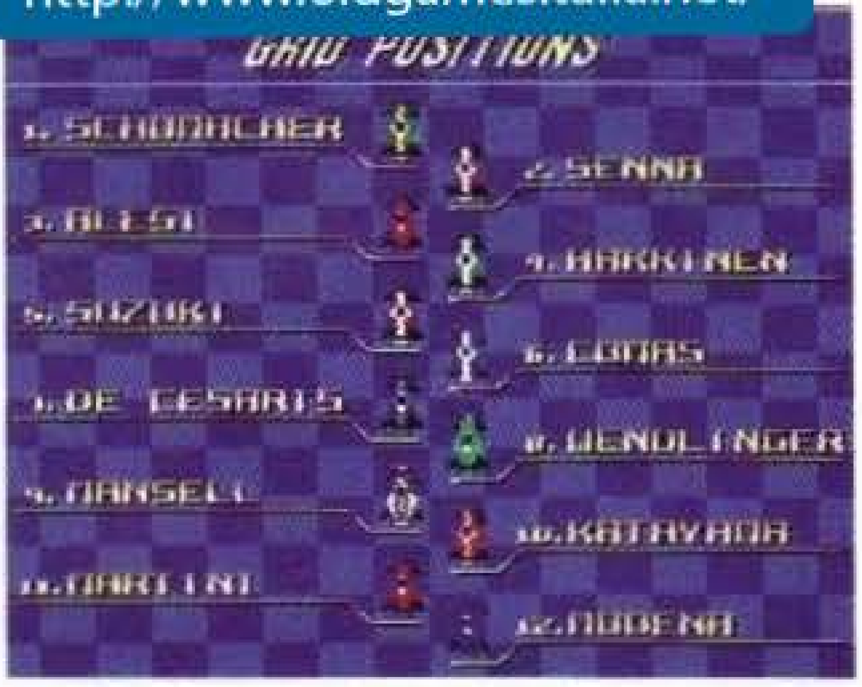


Finalmente in pista. La visuale è quella classica, con il muso del bolide che spunta dal basso dello schermo.

http://www.oldgamesitalia.net/



Personalizzare la propria vettura è un compito che tutti i piloti professionisti affronteranno prima di ogni gara.



La griglia di partenza. Come nella realtà guadagnarsi la pole position è una seria ipoteca alla vittoria.



Siamo alla partenza! Prepariamoci a guadagnare diverse posizioni, abbiamo otto vetture davanti.

velocità, mentre l'unica parte che si può danneggiare sul vostro bolide, e che potrebbe costringervi al ritiro, sono le gomme. I vari circuiti sono stati riprodotti abbastanza fedelmente e sono assai ricchi di curve, sali e scendi e chicane; la sensazione di velocità è ben resa e la vostra posizione nell'abitacolo è sufficientemente bassa, mentre le macchine avversarie non sono niente male, è un peccato che i fondali lascino un po' a desiderare e le piste sembrino tutte immerse in una immensa prateria.

I comandi rispondono bene e il livello di difficoltà è ben calibrato.

Concludendo, *NMF1C* è un discreto prodotto che però non aggiunge niente di nuovo all'ampia biblioteca di software del nostro caro SNES.

Se andate pazzi per questo genere di giochi o sbavate ogni volta che vedete *Super Monaco GP* allora compratelo a occhi chiusi, ma se cercate qualcosa di drastico e innovativo oppure una simulazione realistica, allora vi conviene risparmiare i soldi per qualcos'altro. Pilota avvisato...

• *Raves*

OOOOPS...TIONS

Bonjour mesdames e messieurs. Quest'oggi abbiamo scelto per voi dal menù della sopraffina cucina di Game Power un piatto di pesce semplicemente divino. Signore e signori: Mansello ai ferri.

RACE CIRCUIT: Vi permette di correre una gara tra le 16 disponibili.

MANSELL'S ADVICE: Con questa opzione avrete la possibilità di provare un tracciato con la supervisione di Mansell. All'inizio Nigel vi darà una serie di informazioni sul circuito e poi vi precederà in pista suggerendovi la velocità e le marce con le quali affrontare le curve.

FULL SEASON: Selezionandola inizierete una stagione mondiale.

DRIVING PRACTICE: Questa opzione rappresenta l'allenamento vero e proprio. Nei 4 giri a disposizione potrete provare la macchina con velocità massima man mano crescente (213 Km/h nel primo lap, 266 Km/h nel secondo, 320 Km/h nel terzo e 366 Km/h nel quarto) e questo per potervi impratichire al meglio con il controllo della vettura.

CONTROL: Per scegliere il metodo di controllo tra i 4 disponibili.

NAME: Per cambiare i nomi dei vari piloti.

PASSWORD: Per inserire la password.

OPTION: Per entrare nello schermo delle opzioni

PROVE PROVE PROVE

SN SUPER NES

GP Power 72

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SPIDA
Veloce ma povera in dettagli	Nulla di trascendentale ma adeguato al gioco	Un prodotto che si lascia giocare	Non vi impegnerà in eterno ma non lo finirete neanche troppo in fretta
7	7	7	7

COMMENTO

Nigel Mansel F1 Challange è un prodotto abbastanza insolito per un Super Famicom soprattutto perché è una delle poche simulazioni automobilistiche a non utilizzare l'ormai famosissimo Mode 7. Il gioco, per via del suo stile grafico e della sua impostazione tipicamente arcade, ricorda molto un classico di questo genere disponibile per MD ovvero *Super Monaco GP* dal quale non si discosta molto per qualità.

Tornando al game, possiamo evidenziare una buona risposta ai comandi, una discreta giocabilità e una buona longevità, garantita dai 2 livelli di difficoltà. Anche se *NMF1C* non raggiunge il livello di realizzazione e giocabilità di altri prodotti affini (*F-Zero* e *Super Mario Kart* sono di un altro pianeta!) rimane comunque un buon giochino destinato agli amanti del genere. Su Nigelio, è ora di tornare a casa.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Nigel Mansell F1 Challange**
Casa	**Infocom**
Distribuzione	**Import.**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Password**
Livelli di difficoltà	**2**

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ○●○○○ P

PROVE • PROVE • PROVE

MD CD-ROM

GP Power 70

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Niente di eccezionale: in certi punti la grafica è davvero povera.	Buono, ma da un CD ci si potrebbe aspettare di meglio.	Un po' difficile in certi punti, ma in media la giocabilità è abbastanza buona.	Dovrebbe creare più interesse nel giocatore.
6	7	7	7

COMMENTO

Sol Feace è uno sparatutto di qualità non eccezionale: c'è di meglio per Mega Drive, ma se avete deciso di acquistare il Mega CD, se non altro, non spenderete soldi in più per questi due titoli (comunque penso proprio che non ne varrebbe la pena...). Le caratteristiche particolari del gioco sono abbastanza interessanti (come già detto, potrete avere tre armi contemporaneamente, una per cannone e controllare l'apertura delle bocche da fuoco con la croce direzionale), ma non giustificano, a mio parere, una simile spesa. Con le capacità di memorizzazione di un CD si sarebbe potuto realizzare un gioco con tanto materiale grafico/sonoro da far accapponare la pelle, invece...

SCHEDA TECNICA

Titolo	Sol Feace
Casa	Wolf Team
Distribuzione	Giochi Preziosi
N° Giocatori	1
Continua?	Si
Livelli di difficoltà	2

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

SOL FEACE



Game Power fa gli sconti estivi: due recensioni al prezzo di una. Vediamo insieme il software incluso nella confezione del Mega CD della Giochi Preziosi. Dopotutto quando si acquista un accessorio dal prezzo così "potente" si desidera poterci giocare fin da subito!

Non che siano delle novità, questo no. Molti di voi avranno già sentito parlare (in bene o in male) di questi titoli della Wolf Team: si tratta di uno sparatutto spaziale e di una specie di gioco al laser in cui guidate un elicottero contro una banda di terroristi.

Sol Feace (andiamo in ordine, prego) è ambientato nel 31° secolo: un enorme sistema computerizzato, denominato GCS-WT prende coscienza di sé e, considerandosi superiore agli esseri umani, impone il suo dominio sulla Terra... (Originale, vero? Asimov si starà ribaltando nella tomba). Voi siete un pilota della resistenza umana che si è rifugiata vicino alla stella Sirio e avete il compito di attaccare le astronavi governate dal computer: uno scienziato (che, casualmente, porta il nome della vostra nave: Feace) lo ha danneggiato e sfruttare questo momento è l'ultima occasione di speranza per i terrestri.

Detto questo, sappiate che accesa la console potrete scegliere se giocare immediatamente o cambiare alcuni dei parametri nel menu "opzioni". Il gioco può essere affrontato a tre diversi livelli di velocità: bassa, media o alta: a velocità alta è davvero difficoltoso schivare tutti i colpi e sopravvivere più di un paio di schermate; vi ci vorrà un bel po' di allenamento. Potete scegliere, naturalmente, un vero e proprio livello di difficoltà tra normale e "mania", cioè per maniaci (non saprei come altro definirlo: se poi scegliete di giocare *Sol Feace* a livello "mania" e velocità alta, siete completamente pazzi...).

Potete, in questo menu, scegliere di sentire anche tutte le musiche e tutti gli effetti sonori inseriti nel gioco, grazie a un'opzione di sound test.

Unica particolarità di questo gioco rispetto a

GELATI PER TUTTI I GUSTI

In questo sparatutto ci sono quattro diversi tipi di "power-up" che potrete raccogliere, come potete vedere qui sotto:

1) Pallottola di plasma: fa male ma c'è di meglio.
2) Pallottola di plasma doppia: per l'appunto.
3) Laser: c'è bisogno di spiegazioni?
4) Missile: si usano ancora i missili nel 31° secolo?

Prego notare che potete raccogliere fino a tre tipi di armi contemporaneamente: per il cannone superiore, per quello centrale e per quello inferiore.



Ecco un esempio delle immagini da "Lasergame" di *Cobra Command*: quell'elicottero lo vedo male...



Sopra la città con il vostro elicottero: cosa potreste desiderare di più? Forse meno nemici... Eh...!

COBRA COMMAND

tutti gli altri sparatutto in circolazione è il controllo delle armi "speciali". I due cannoni aggiuntivi, che potrete "raccogliere" con i bonus, sono a geometria variabile: se schiacciate la croce direzionale a sinistra (verso il "retro" dello schermo) senza sparare, avrete una posizione completamente chiusa, se la premete a destra avrete una posizione completamente aperta, se andate in alto si aprirà il cannone inferiore e se, infine, andate in basso si aprirà quello superiore. Conoscere il livello in cui state giocando e usare bene questi trucchetti può aiutare non poco la vostra sopravvivenza.

Passiamo a *Cobra Command*... Siete all'interno di un elicottero (più precisamente un LX-3FX) e dovrete superare numerosi livelli (ambientati nei posti più strani: da Roma, in cui la missione è uccidere Apecar, a New York, in cui dovrete riportare sano e salvo a casa Raist che si è perso, ecc.) e sconfiggere bande di malfattori e di terroristi. Il gioco ha più o meno le stesse meccaniche di *Dragon's Lair* o *Space Ace*, mitici giochi al laser coin-op. Ma il Mega CD non è un coin-op, e si vede parecchio. Il gioco è noioso, lo scopo è imparare le mosse a memoria e sparare al momento giusto, inoltre le animazioni non sono eccezionali e la grafica è alquanto confusa. Nel complesso un pessimo esperimento. Comunque, sappiate che ci sono diversi livelli di difficoltà e di velocità anche qui, nel solito schermo di "configurazione". Il mirino può muoversi a tre velocità, aiutando o mettendo ancora più in difficoltà il giocatore, e potrete scegliere di giocare a *Cobra Command* a livello "facile" o "difficile"... W l'originalità, W la Wolf Team.

• *Scarlet*

IL GIRO DEL MONDO IN OTTANTA MISSILI

FASE 1: New York, combattimenti con elicotteri tra i grattacieli.

FASE 2: Gran Canyon, ci sono delle installazioni fisse che vi mitraglieranno a più non posso.

FASE 3: Oceano, obiettivo principale: un'enorme portaerei.

FASE 4: Isola di Pasqua, no Comment: è pieno così di terroristi, nell'Isola di Pasqua.

FASE 5: Piccola fortezza del nemico, alla ricerca del boss dei cattivi tra le montagne.

FASE 6: Roma, un gruppo di Apecar volanti vi attaccherà dall'alto: fate attenzione.

FASE 7: Deserto, dovrete fare una strage di cammelli.

FASE 8: Giungla, il pilota si è preso una vacanza in Madagascar.

FASE 9: Caverna, un elicottero all'interno di una caverna? Grande...

FASE 10: Fortezza principale del nemico, finalmente siete arrivati alla fine! Era ora!







Qui a fianco vediamo l'astronavo con i cannoni "chiusi" mentre sopra ha quello inferiore aperto.

PROVE MD MEGA DRIVE CD-ROM

GF Power **40**

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Grafica confusa e animazioni un po' lente.	Nella media per un prodotto su CD.	Pessima, manca totalmente di creatività.	Diventa presto abbastanza noioso.
5	7	4	6

COMMENTO

Secondo me non vale neanche la pena di averlo gratis. Ok, ok, forse esagero, ma è davvero frustrante: non offre neanche un minimo di creatività. Un gioco al laser è un gioco al laser, deve avere una grafica di un certo livello e una velocità di aggiornamento dello schermo estremamente elevata: questo gioco, dei lasergame, ricalca soltanto i difetti, gli aspetti negativi, senza averne alcun pregio. Penso proprio che la Giochi Preziosi avrebbe potuto scegliere titoli migliori per promuovere le vendite, come *Wonderdog* o *Night Trap*... Ma ho l'impressione che questi due CD siano stati un accordo molto vantaggioso a livello economico.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Cobra Command**
Casa	**Wolf Team**
Distribuzione	**Giochi Preziosi**
N°Giocatori	**1/5**
Continua?	**Si**
Livelli di difficoltà	**2**

LASERGAME

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

The BLUES BROTHERS



"Non se ne può più! Ormai resuscitano perfino i morti pur di escogitare una nuova trama per il prossimo "platform" in uscita!". Coro della redazione: "A quando un platform su Apecar?!?"



Scordatevi il doppio se non venerate la buonanima di John Belushi, ennesima vittima di sé stesso ma semplicemente grandissimo in *Saturday Night Live* e in ogni cosa a cui abbia mai preso parte. Imponente la coppia Belushi-Aykroyd, quest'ultimo ancora arzillo e attivo, ma come potremmo esprimerci di fronte a un onirico duo Belushi-Branduardi? Non osho penzarci, come direbbe Dupont. Se è per quello, comunque, non ci ha pensato neanche la Titus e quindi in questo *Blues Brothers* ritroviamo Jake ed Elwood così come li conoscevamo nel fondamentale lungometraggio di John Landis.

Jake (Belushi) è quello più tarchiato, mentre lo smilzo Elwood (Belushi...ah, no, Aykroyd) è soltanto apparentemente il meno esagitato, ma entrambi potranno muoversi alle docili sollecitazioni del vostro joypad, anche contemporaneamente se lo desiderate, e se ovviamente lo desidera l'ipotetico player 2.

Lo scopo del gioco è condurre Jake (o Elwood, o tutti e due) alla fine del livello, rappresentata da un Juke Box Wurlitzer d'annata. La cosa originale è che ci sono dei nemici che tenteranno di placcarvi in modi poco leciti, ovvero estinguendovi, ma voi avete a disposizione degli LP, con cui fargli andare la musica al cervello e possibilmente segarglielo via. Le bordate di vinile sono limitate ma reintegrabili, dato che tonnellate di Longplaying supplementari sono sparse per i livelli, ma prenderle non sarà sempre semplice. Per aiutarvi ulteriormente, la Kemco ha dislocato ovunque dei funghi elastici su cui rimbalzare, oltre a degli strani trampolini nascosti anche tra le foglie degli alberi. In alcuni livelli Elwood (o Jake, o tutti e due) dovrà arrampicarsi per strane catene ed evitare noiosissime tagliole viventi e palle chiodate rotanti (in un gioco sui Blues Brothers? Mah...), il tutto entro un bastardissimo tempo limite, sempre troppo stretto. Ma passiamo ora alle chicche del gioco,







Gli sprite dei due fratelli blues sono carini e ben disegnati. Simpatici i balletti che improvvisano di tanto in tanto: "Everybody needs Apecar..."



Il Juke Box che segnala la fine di un



Mazze chiodate!?! Cos'è un gioco su Conan? Apecar ha ragione!



Elwood rivela delle caratteristiche di agilità notevoli, come suo fratello.

SHAKE YER ASS, OVVERO, "COME SCOTTA IL SOUL!"

Still got the Blues, Gary? Niente paura, qui c'è il vecchio Apecar che ti dà una dritta, attingendo dai recessi del suo pozzo di scienza (e dalla sua innegabile modestia)...imparare a gestire i salti è indispensabile, o altrimenti certi passaggi saranno negati, e ricordatevi che non siete Mario, quindi niente zompi in testa ai nemici. Poi, ascoltatevi queste song per giocare col giusto ritmo: *Everybody needs somebody to love* (è un classico), Shake your tailfeather (c'è Ray Charles), Soul Man (Sam e Dave, coverizzata da Jake & Elwood), La cavalcata delle Valkirie (Wagner ci vedeva lungo), The Old Landmark (è lui, il più campionato del mondo, sua maestà James Brown), Think! (libertà alle donne, diceva Aretha) Metropolis part 1 - the Miracle and the Sleeper (C'entra niente, ma è bella) E ricordate, "It's never too late to mend".

BRIEFCASE FULL OF BONUS

Mai viste nel film scene in cui i BB (che non c'entrano niente con vecchie attrici ora ferventi animaliste, col noto King o con la banda di ladri Disneyana) circolassero in aperta campagna o avessero problemi con enormi lumache e mostriciattoli volanti, o ancora, saltassero su funghi giganti le cui cappelle elastiche permettessero di raggiungere altezze impossibili. Mah, alla Kemco devono avere dei video bootleg con scene scartate dall'edizione ufficiale...ora sugatevi l'immancabile elenco di power up & bonus assortiti.

LP BLUES: L'arma ufficiale dei fratelli Blues, che stranamente non rendono omaggio al vinile, ormai in via d'estinzione a favore del CD. Infatti Jake ed Elwood utilizzano i dischi come arma, scagliando gli LP (di Branduardi?) a destra e anche a destra.

JUKE BOX BLUES: Diventate inossidabili come Little Tony e Gianni Morandi, con questo piccolo ma comodo oggetto bonus, di solito dislocato nei posti più infami.

CUORE BLUES: Come il mio, del resto. Non ascolterete i Temple of the Dog, non evocherete lo spirito di Muddy Waters né le note immortali di Percy Sledge, ma potrete consolarvi con un po' di energia gratis.

MINI JACK BLUES: Blues Bonus! Vita supplementare per i soliti giocatori imbranati.

Torta so much Blues: il bonus più idiota e fuori posto dell'intero gioco; se lo prendete il Brother si strapperà la camicia, la giacca e anche la cravatta (corrosion of conformity!) e diventerà più veloce e agile. Equivale in tutto e per tutto al fungo di Mario.

SOL: Beh, potrebbe anche essere un Do# minore, tanto non c'è il pentagramma. Dovete prenderla, la bene, e poi è così dolce, piccina, sola soletta...

CLESSIDRA BLUES: Vita? Nah. Energia? Naah. Punti? Naaah. Tempo? Ntzk. O forse sì, è il tempo bonus, già, già, ecco dov'era il collegamento...clessidra, tempo...sì, sì, dev'essere così.

programmato dove l'incoerenza vive ancora allo stato brado: A) non esiste punteggio (?!?!) e quindi non si capisce bene a che scopo si debba andare avanti (per vedere quante volte verranno riutilizzati gli stessi fondali forse?)...B) oltre agli sprite e all'etichetta sulla cartuccia non c'è nulla in questo gioco che ricordi il film, anzi, al contrario, i due BB sembrano completamente fuori contesto: esiste un livello in cui si cavalca un drago volante (?!??! e che è, *Space Harrier*? ndApecar) e abbondano barriere laser e particolari che fanno pensare a un inserimento dei BB solo per sfruttare un prodotto già pronto da tempo ma assolutamente non eccezionale, per rientrare nei limiti di tempo imposti per lo sfruttamento della licenza e, infine, C) c'è un bonus assurdo a forma di torta che rende più potente Jake (o Elwood, o tutti e due - ok, la pianto, tanto mancano quattro righe), e gli fa strappare di dosso i vestiti per sfoggiare un set di muscoloni alla Ferrigno. Pazzesco! "Kenshiro meets Blues Brothers", suppongo, ma anche sul cemento tutto questo vacillerebbe di brutto.

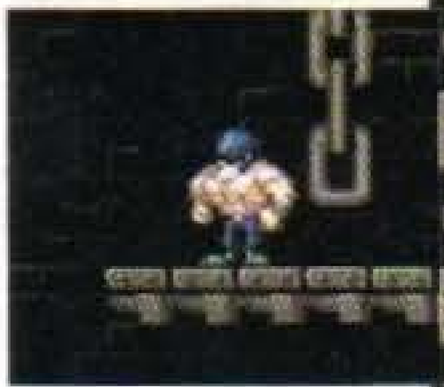
• *Apecar*

Si ringrazia Megaboy Club - Roma





I Blues Brothers se la spassano anche in campagna. Ma quando mai? Ma dove lo avete visto?!







Su e giù, su e giù! Le scale non mancano in nessun gioco a piattaforme e nemmeno questo si discosta da questo cliché.

PROVE • PROVE • PROVE

SN SUPER NES

GP power 76

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Ottimi sprite, ma i fondali si ripetono spesso. Animazioni gustose.	La resa di "Everybody ..." è grande, brani house (?) ed effetti esaltanti.	Immaginate un Mario ridotto. Può stufare, va giocato in due.	Non è troppo difficile, ma neanche abbastanza facile.
7	8	7	6

COMMENTO

I Blues Brothers: meglio dei giochi di Costa Panayi per Spectrum, sicuramente peggio di un weekend con Luana Colussi. Questo è un commento per conto di Dio e quindi dovete prendere come oro colato ogni cosa ivi scritta... *Blues Brothers* è un banalissimo platform, con una struttura di gioco precotta e più volte scongelata. Inoltre il gioco avrebbe potuto essere qualunque cosa cambiando solo la grafica degli sprite dei protagonisti, insomma, se alla mensa scolastica trovate un omino buffo con un cappello nero in testa, non spaventatevi è soltanto uno dei Blues Brothers!!!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**The Blues Brothers**
Casa	**Kemco/Titus**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1 o 2 in simultanea**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**1**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

Fantastic Night Dreams COTTON



Mettiamola così: avete almeno cento carte da spendere, avete un Duo, amate gli sparatutto e il vostro negoziante ha appena esposto in vetrina un ciddì dalla cover assai appetibile... Sorge spontaneo chiedersi "Comprare o non comprare? Cosa ne penseranno quelli di Gheim Pauà?". Eccovi la risposta.

Cotton è un giochino delizioso. Non si tratta del solito spara-e-fuggi dozzinale che si sopporta con fatica, ma di un prodotto estremamente giocabile, vario e, talvolta, incredibile a dirsi, anche originale. Invece del solito astrocaccia o mechultracarenato, in *Fantastic Night Dreams Cotton* si pilota una carinissima maghetta rossa di capelli (non sarà mica Red Fury?) in una serie di livelli a multi scorrimento (prevalentemente orizzontale, ma non mancano i frangenti verticali e obliqui) estremamente deliranti. L'elemento demenziale trasuda da ogni sprite, anche se siamo lontani dagli eccessi di *Parodius*. *Cotton* vanta alcuni tra gli avversari più cattivi e sinistri della storia degli sparatutto. Prendete, ad esempio, lo zombi verdognolo che risorge dai sepolcri del secondo livello: il tizio si stacca la testa e ve la lancia contro... Drasticamente splatter! Non abbiamo ancora chiarito lo scopo del gioco, ma per essere sinceri è più insulso del riassunto settimanale di una telenovela a basso costo, consigliata cioè a nani con problemi economici: il regno incantato viene conquistato e avvolto da una nebbiolina satanica dal cattivo di turno. L'unico (anzi, l'unica) che può salvare folletti e cricca varia è Cotton, apprendista stregona con tendenze suicide, creata dal genio di Hideki Tamura. Se ho ben capito, la voce della maga digitalizzata appartiene a una certa Tarako, pop star giapponese idolatrata dai teen-agers.

Torniamo al gioco: aiutata da qualche *Willow* (dicesi Willow folletto di sesso femminile discinto e versatile che segue le vostre performance e svolge il ruolo di power-up pseudo-

È MEMOLE IL NOME MIO

Sparate ai tizi sullo schermo: rilasceranno una supposta colorata (blu, gialla, rossa, arancione). Alcune supposte hanno dimensione doppia rispetto alle altre, il che ci porta a pensare qualche correlazione con il loro effetto. Complimenti, si vince un polpone pulcioso. Se la cuzzate di striscio potete amplificare la potenza di fuoco o acquistare smart bomb (all'inizio del gioco ne siete del tutto privi). Le super armi sono: Dragon (lingua di fuoco per palati bollenti), Thunder (va bene tutto, ma quello che Cotton spara è un fulmine e non certo un tuono!), Fire Silk (seta di fuoco: che poesia, che intensità), Barrier (cioè il classico scudo protettivo attorno all'eroina) e lo Special Attack (colpo potentissimo per attaccare bottone con le ragazze). Sparando a un tizio grigiastro che fa l'indifferente, inoltre, potrete accaparrarvi un secondo Willow, assai utile per falciare gli avversari.





Dopo i fasti di *Rodland*, un altra fatina viene a turbare i nostri sogni. Cotton ha tutte le carte in regola per diventare l'idolo di adolescenti grandi e piccini.



Qualcuno ricorda un certo gioco intitolato *Ghost & Goblins*? Sicuramente i grafici impegnati in *Cotton* sì!







Come nella migliore tradizione nipponica anche in *Cotton* ogni oggetto è dotato di occhietti: simpatica la nuvolozza! Una panoramica sui mostri di fine livello. Che categoria ingrata: una vita passata ad aspettare l'arrivo del giocatore che si conclude in un breve momento di distruzione. Bah!





rotante), la nipote di Maga Magò dovrà superare una serie di scagnozzi mostruosi (nell'accezione forte del termine) al fine di riportare la pace eterna. Quanti sono i ribaldi in totale? Bella domanda, fratelli. Non saprei rispondervi, perché non sono riuscito a terminare il gioco in tempo utile per la recensione. Dietro la mia ammissione si cela uno dei difetti principali del gioco Hudson: non leggetela come una scusa, ma *Cotton* è di una difficoltà aberrante. In certi punti è assolutamente impossibile scansare i vari avversari che vi insidiano da ogni posizione immaginabile. Ci sono tre livelli di difficoltà selezionabili: Normal, Super, Hard. Ebbene, al livello Normal si schiatta letteralmente (i tre crediti concessi vanno via come il lupo), a quello Hard praticamente non si gioca neppure: non fate nemmeno in tempo a capire cosa sta succedendo sullo schermo che già compare l'esplicita scritta GAME OVER. Senza drammatizzare eccessivamente, *Cotton* è la giusta medicina per coloro che sono afflitti dalla "sindrome delle tre ore", ovvero del tempo mediamente impiegato per completare un gioco. Guarirete certamente. Quindi longevità garantita, ma anche frustrazione assicurata. Senza formalizzarsi troppo su questo aspetto, va rilevato che *Cotton* è stato riempito con un sacco di grafica carinissima, anche se l'uso dei colori è talvolta opinabile: risulta difficile, infatti, distinguere il background dai mostrilli vari. Nel terzo livello, ad esempio, i massi e le cascate talvolta coprono o confondono i nemici, e pur riconoscendo l'intenzionalità del gesto, non sempre lo apprezziamo. Il parallasse è davvero efficace, mentre dobbiamo registrare qualche minimo rallentamento quando si spara la super arma. Niente di grave: non hanno niente a che fare con quelli di *Thunderforce IV*, per fare un esempio illustre. La giocabilità non è affatto pregiudicata, anzi, possiamo dire che *Cotton* ha i suoi grandi momenti. I mostri di fine livello sono stramassicci: alla fine del quarto livello vedrete una colonna di marmo alla Bitmap Bros trasformarsi nella spina dorsale di un guerriero armato di gladio. L'effetto è assicurato. La colonna sonora sbaragnaus-rockettina è molto orecchiabile, mentre presentazione e intermezzi sono stranamente al di sotto dello standard Hudson (pron. 'Azzon', da cui la celeberrima espressione "Hudson, che gioco!"). Le opzioni selezionabili sono ridotte all'osso: si possono settare fino a cinque vite, cosa che vi consiglio caldamente di fare, onde evitare fastidiosi esaurimenti nervosi, e si può anche optare per la lingua inglese invece dell'incomprensibile idioma nipponico, that's all.

• MBF

Si ringrazia Console Generation

PROVE • PROVE • PROVE
PE CD-ROM
76

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Ottima se si escludono alcuni accostamenti cromatici discutibili.	Musichette deliranti già sentite in abbondanza.	Talvolta ingiocabile.	Il grado di difficoltà è a volte esagerato.
8	7	6	7

COMMENTO

Dicevo in apertura che *Cotton* è un giochillo delizioso e lo ribadisco nel commento. Ho già esposto quelli che ritengo essere i pregi e i limiti dell'ultima fatica della Hudson, perciò mi limiterò a osservare che se il gioco non fosse uscito in concomitanza con *Lords of Thunder* probabilmente si sarebbe beccato un punteggio più elevato. Il livello di difficoltà è molto alto (sono arrivato al livello cinque con tre crediti), il che assicura, come dicevamo, una certa longevità. Se vi erano piaciuti *Parodius* e *Star Paroder* compratelo a occhi chiusi, ma se preferite sparatutto futuristici forse *Spriggan 2* o *MetamorJupiter* farebbero al caso vostro. Onirico.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Fantastic Night Dreams Cotton**
Casa	**Hudson**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**3**
Livelli di difficoltà	**3**

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE
A ●○○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

Via Guidotti, 40/b Bologna

GET READY!

NUOVI NUMERI
☎ 051/435499
☎ 051/435537

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA

MEGA DRIVE

Alien 3
Aquatic Games
Amazing Tennis
Atomic Runner
Batman Return
Batman Revenge of The Joker
Battletoads
Bubsy
Cal Ripkin Baseball
Capitan America
Chakan Forever Man
Cool Spot
Cyborg Justice
Deadly Moves (Power Athlete)
Death Duel
Desert Strike
Devilish
Dinosaurs For Hire
Double Dragon 3
Ecco The Dolphin
El Viento
Evander Holyfield Boxing
Ex - Mutants
F15 Strike Eagle 2
Fatal Fury (Europeo)
Flashback (Europeo)
Gaiares
Galahad
George Foreman's ko Boxing
Gods
Hardball
Humans
Indiana Jones And Last Crusade
James Bond 007
Jungle Strike
King Of Monster
Lakers Vs. Celtics
Lethal Wepon (Europeo)
Lotus Turbo Challenge
Megalomania (Europeo)
Mickey Mouse - Fantasia
Mickey & Donald - World of Illusion
Midnight Resistance
Mortal Combat
Muahammed Ali Heavyweight Boxing
NBA ALL Star Challenge
NHL Hockey 93
Out Of This World
Outlander
Power Monger
Predator 2
Risky Woods
Road Rush 2
Rocket Knight Adventure (Europeo)
Rolling Thunder 2
Rolling Thunder 3
Rolo To The Rescue
Shining Force
Shinobi 3
Side Pocket
Sonic 2
Speedball 2
Street Fighter 2
Street of Rage
Street of Rage 2 (Europeo)
Sunset Rider (Europeo)
Super Off Road
Super Smash Tv
Super Kick Off
T 2 Arcade Game
Tazmania
Teenagers Mutant Ninja Turtles (Europeo)
The Flinstons
The Simpson
The Terminator
Thunder Force 4 (Europeo)
Tiny Toons (Europeo)
Usa Team Basketball
X-Men

SUPER NINTENDO Famicom

Adventure of Sandiel
Alien 3
Amazing Tennis
American Gladiator
Axelay
Bart's Nightmare
Batman Return
Bazooka Blitzkrieg
Bram Stokers Dracula
Bubsy
Castelvania
Chuck Rock
Cosmo Gang The Puzzle
Cosmo Gang The Video
Cybernator
Death Valley Rally
Desert Strike
Dion
Dragon Ball Z
Dragons Lair
F1 Circus Limited
Final Fight 2
Flying Hero
Harley's Humongous Adventure
Human Grand Prix
Jaki Crush
Jimmy Connors Tennis
Joe & Mac
Joe & Mac 2
Kawasaki Carrebean
Kiki Kiki Kai
King of Rally
Lemmings
Lethal Weapon
Lost Vikings
Magic Sword
Mario is Missing
Mickey Mouse Magical Quest
NBA All Star Challenge
Out of This World
Parodius
Pop'n Twin Bee
Power Athlete
Prince of Persia
Pro Quarterback
Return Of Double Dragon
Run Saber
Rushing Beat 2
Shangai
Sim City
Sonic Blastman
Spiderman & X Man
Star Fox (Starwing)
Stealth
Street Fighter 2
Super Adventure Island
Super Batter Up
Super Bittukuroman
Super Contra Spirits
Super Ghouls' n Ghost
Super Hight Impact
Super Mario Kart
Super Ninja Boy
Super Off Road
Super Pang
Super Soukouban
Super Star Wars
Super Swiv
Super Volleyball 2
Tazmania
Tecmo NBA Basketball
Teenagers Mutant Ninja Turtles 4
Terminator
The Combatribes
Toys
Tom & Jerry
Top Racer
Tuff & Nuff
WWF Super Wrestlemania 2
Yoshi's Cookie
Zelda 3

GAME GEAR

Alien 3
Batman Return
Chakan
Donald Duck
Fantasy Zone
G - Loc
Humans
Incredible Crash Dummie
Indiana Jones And Last Crusade
Leaderboard Golf
Lemmings
Mickey Mouse - Land Of Illusion
Pac - Man
Predator 2
Prince of Persia
Rc Grand Prix
Senna Monaco GP 2
Sonic 2
Spiderman
Spiderman of Return Sinister 6
Street of Rage (Bareknuckle)
Super Kick Off
Super of Road
Talespin
Tazmania
The Simpson
The Terminator
Wonderboy

MEGA CD

Batman Return
Bram Stoker's Dracula
Jaguar
Kriss Kross
Monkey Island
Road Riot

DISPONIBILI GIOCHI PER GAME BOY AMIGA E PC

SOLO ED ESCLUSIVAMENTE PRODOTTI ORIGINALI

Per ragioni di spazio non possiamo elencare tutta la merce disponibile.

APERTO TUTTO AGOSTO

GET READY!
di Andrea Geraci

Vendite per corrispondenza:
Tel. 051 / 435499 - 435537

Orario di apertura:
dalle 11 alle 19 Continuato
Dal lunedì al Sabato

Condizioni di vendita:
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.
Spedizioni a mezzo posta
Massimo rispetto dei tempi di consegna concordati
Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprietà delle singole case produttrici.

http://www.oldgamesitalia.net/

THE Fang OF Edo
EDONO KIBA



Rinnegato sei un rinnegato parappa-pappà zazzazà parap...(ad libitum)."Il fango di Bennato", orca l'oca, mica lo sapevo che glielo tiravano addosso anche in Giappone. Si impara sempre, si impara.

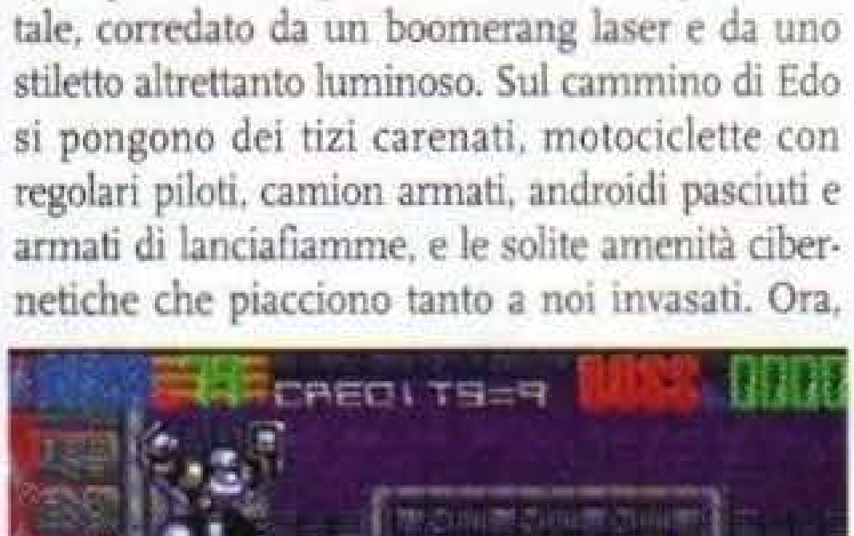


Ah, come dite? "Fang" non significa "fango"? Ma si, lo sapevo... Dai Edoardo, non te la prendere, noi di Gampouer si scherza, ovvia, siam dei simpatihoni, e poi la tua musica ci piace, è spontanea, ci campi onestamente... viva la mamma, la tua spero, la mia la prenderei a craniate sul setto nasale (no scherzo mama, smack, smack, damme li sordi!). On with the review, please. Giocare a *The Fang of Edo* è un pò come vedere la vostra ragazza mentre bacia qualcun altro, una specie di doccia fredda che sfocia in discreto mulinello di sfere. Questo perché *Edo* è un incrocio tra *Alien Storm*, *Rygar* e *Contra Spirits*, e con un simile pedigree di influenze uno come minimo si aspetta il lecito (ovvero che la propria ragazza baci chi di competenza ufficiale), nella fattispecie un gioco quantomeno ottimo. Invece no, *Edo* vede il vostro cyborg correre lungo dei livelli a scrolling orizzontale, corredato da un boomerang laser e da uno stiletto altrettanto luminoso. Sul cammino di Edo si pongono dei tizi carenati, motociclette con regolari piloti, camion armati, androidi pasciuti e armati di lanciafiamme, e le solite amenità cibernetiche che piacciono tanto a noi invasati. Ora, Edo ha delle armi che sarebbe opportuno usare, per liberare la strada dagli intralci e continuare la sua sana mezz'oretta di jogging, e probabilmente il nostro dolcissimo cyborg non esiterà ad impiegarle proficuamente. C'è da dire anche che l'accesso ai livelli superiori è precluso da qualcosa di estremamente innovativo, ovvero dei guardiani esagerati, alcuni dei quali sono animati tramite modosette, con la solità fluidità e scorrevolezza. Inoltre ci sono delle sezioni in cui Edo è a bordo di uno hoverskate (tipo quello di Marty McFly in *Ritorno al Futuro 2*) e deve più o meno fare le stesse cose: sparare, evitare missilazzi, sparare.

La grafica non è male (ma il camion di fine primo livello ha le ruote ovali, sarà una licenza poetica), il suono nel complesso pompa abbastanza, soltanto una cosa non va: l'azione è terribilmente scialpa - neologismo ottenuto dalla fusione dei fonemi "scialbo" (privo di sapore, piatto) e "Scialpi" (artefice del rocchenrolling per resistere)- e ripetitiva, cosa che fa soffrire tutto il gioco e manda all'aria un implementazione tecnica decente, seppur non al livello del già ricordato *Contra Spirits*.

• Apecar

si ringrazia Megaboy - Roma



Edoardo corre pacifico e beato per le strade di una metropoli americana. Corri Sarnataro, corri...



Il camion della "monnezza" è stato portato direttamente da Napoli dal Buon rockettaro.

PROVE • PROVE • PROVE

SN SUPER NES

GP Power **74**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Belli gli sprite, ottime animazioni, ma sfarfalli evidenti sugli oggetti più grandi.	Effetti stridenti e musiche elettro-beat polpose.	Divertente a breve termine.	Una volta completato (e non è difficile) si abbandona senza riserve.
8	8	6	5

COMMENTO

Molto, troppo semplicistico. Non è un brutto gioco, ma *The Fang of Edo* avrebbe potuto essere qualcosa di più valido di questo tentativo ad effetto, basato su una buona e velocissima grafica. L'azione di gioco è piatta come l'elettroencefalogramma di MBF e tutto viene a noia dopo poche partite, neanche la grafica spinge ad andare oltre. *Edo* è più un titolo per Mega Drive che altro, visto e considerato che tutti abbiamo sotto gli occhi i risultati ottenuti su SNES dalla Konami con *Contra Spirits*. La grafica è davvero carina e il sonoro merita un timpano, ma se avessi speso cento e rotte sesterzi su *The Fang of Edo* probabilmente me ne risentirei. Globalmente, *Edo* non è male, diverte, ma non vale quello che costa. Aspettate, al limite, che cali di prezzo.

SCHEDA TECNICA

Titolo	The Fang of Edo
Casa	Telenet
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

AZIONE

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

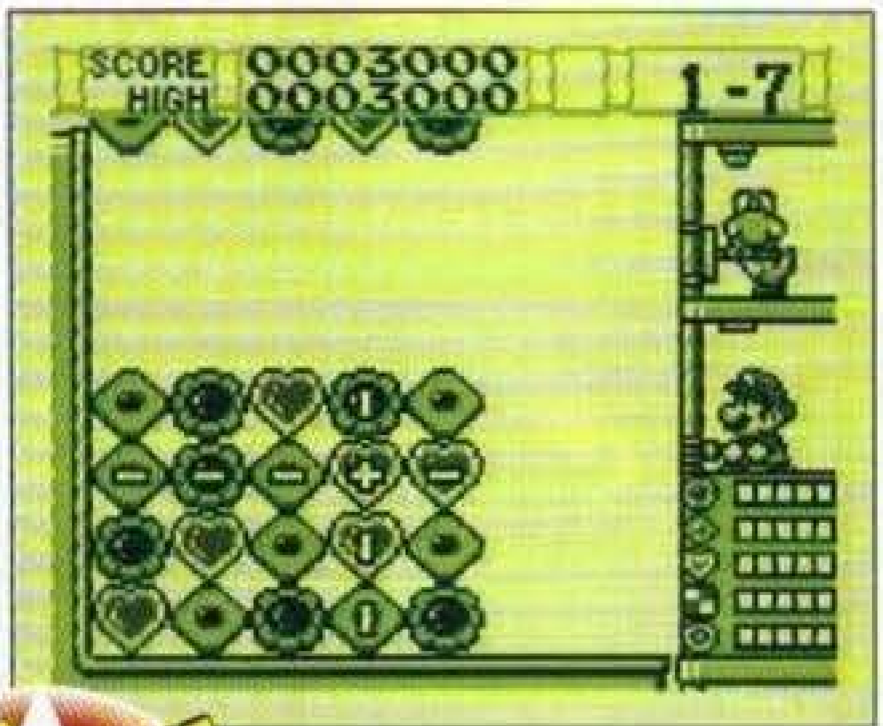
A ○●○○○○ P


Nintendo®
JVC
JVC Musical Industries Europe Ltd.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
Official Nintendo Seal of Quality
eroiche
battaglie
in una galassia molto
lontana...
SUPER
STAR WARS
Puoi giocare su 14 differenti livelli, volare in prima persona con 2 apparecchi diversi, vedere gli sbalorditivi effetti della 3-D. Puoi controllare 3 differenti personaggi (Luke Skywalker, Han, Solo, Chewbacca) e con loro vivere una splendida esperienza correndo, saltando e combattendo attraverso la galassia contro le forze del male e forme aliene nuove, tutto corredato da effetti speciali sbalorditivi e dalla musica del film originale.
Cassette originali Nintendo con istruzioni in italiano
Cynco

Yoshi's Cookie



Per chi non vedeva l'ora di cimentarsi in un'altro incredibile rompicapo sul modello dell'intramontabile *Tetris*, ecco un prodotto della Bulletproof pronto per altre mirabolanti sfide all'ultimo minuto!!



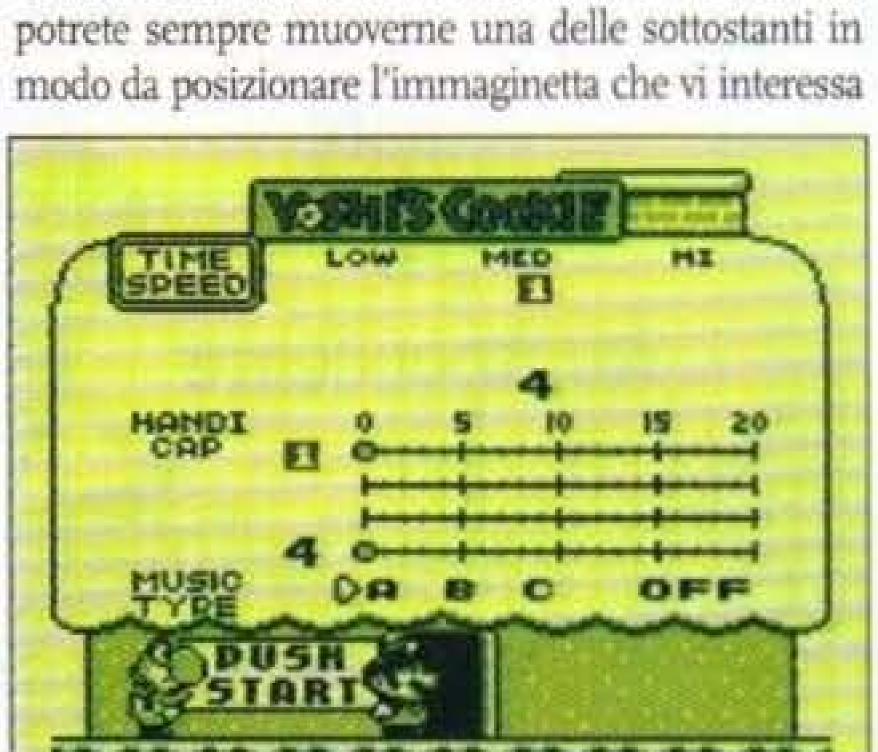


Per voi, impavidi del GB, una nuova, appassionante lotta, un vero e proprio puzzle da risolvere più in fretta che potrete! Dovrete cimentarvi con una dolce cascata di "biscottini" dalle forme più svariate: dai cuori, ai fiori e alle ciambelline, tutti appena usciti dalle abili zampine di Yoshi, e che, a quanto pare, fanno molta gola anche a Mario.

Dato che tra i lettori di Gippì i golosastri non dovrebbero mancare, non sarà un problema per voi riuscire a "far fuori" un buon numero di dolcetti: per riuscire in questo intento, dovrete fare in modo di allineare orizzontalmente o verticalmente un'intera linea di biscottini tutti uguali. Con la croce direzionale potrete spostare il puntatore da una fila all'altra e premendo contemporaneamente il pulsante A, la fila da voi prescelta scorrerà nella direzione che avrete deciso. In questo modo non dovrete più preoccuparvi se, ad esempio, nella seconda linea verticale vi manca un certo simbolo per completarla, potrete sempre muoverne una delle sottostanti in modo da posizionare l'immaginetta che vi interessa sulla suddetta colonna e quindi farla avanzare verso l'alto. Una volta che sarete riusciti a completare una riga o una colonna questa sparirà lasciando combaciare gli elementi limitrofi e conferendovi tanti più punti quanto più lunga sarà stata la fila.

Se sarete tanto abili da far sparire dallo schermo tutti i biscotti (occhio alla linea!) potrete passare al successivo round, fino a giungere al decimo, da cui potrete accedere allo stage seguente. In tutto, perciò, vi sono 10 stage composti da 10 round tutti con livello di difficoltà crescente. Prima che corriate in negozio voglio dirvi altre due piccolissime cose: fate attenzione ai dolcetti a forma di "faccia di Yoshi" (non è un insulto!) perché varranno come jolly, cioè potrete utilizzarli in qualsiasi composizione; inoltre ricordate che, grazie a l'adattatore speciale, è possibile sfidare fino a quattro amici (con regole leggermente modificate, che accentuano il gusto della sfida) con il risultato di vedere raddoppiare, triplicare o quadruplicare il divertimento!!!

• *Red Fury*



Prima di cominciare a sfidare i vostri amici dovrete decidere gli handicap e la velocità.



Le scritte che appaiono nell'area sopra al campo di gioco indicano i bonus a nostra disposizione.





91

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Discreta ma in questo gioco non ha particolare rilevanza	Musichette allegre per partite esaltanti	È per voi ma anche per la mamma, la nonna, il camionista...	Una gara senza limiti
6	7	8	8

COMMENTO

Galattico, se con *Tetris* il team Bulletproof aveva sconvolto il mondo videoludico *Yoshi's Cookie* vi farà agitare le braccia, ballare il tango sotto la doccia, saltare per casa gridando "*Gheim Pauà* alla presidenza", baciare sulla bocca il vostro gatto e non so che altro per la felicità.

Una discreta grafica corredata da ben 3 opzioni sonore; un micro-schermo come quello del Game Boy che racchiude il campo di gioco e altri due box: uno per Mario e Yoshi e uno per i diagrammi di "eliminazione biscotti".

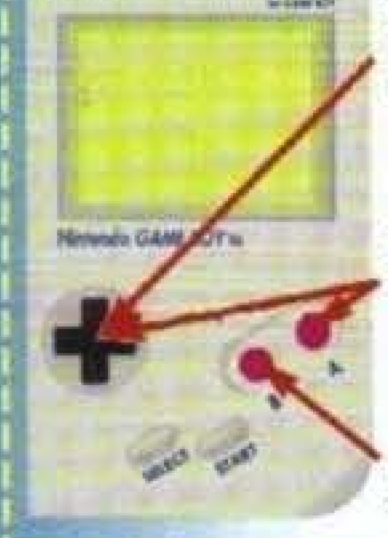
Un gioco universale che può, anzi, piacerà sicuramente a tutti per la sua estrema facilità che può però trasformarsi in un rompicapo strabuzzaocchi a tutta velocità. Se amate il genere che aspettate? Accattatevillo!!!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Yoshi's Cookie
Casa	Nintendo
Distribuzione	GIG
N°Giocatori	1/4
Continua?	Infiniti
Livelli di difficoltà	3

ROMPICAPO

SOTTO CONTROLLO



Per muovere il puntatore; + A per far scorrere i simboli

Per far scorrere i simboli

Per accellerare la caduta dei biscotti

AGIRE & PENSARE

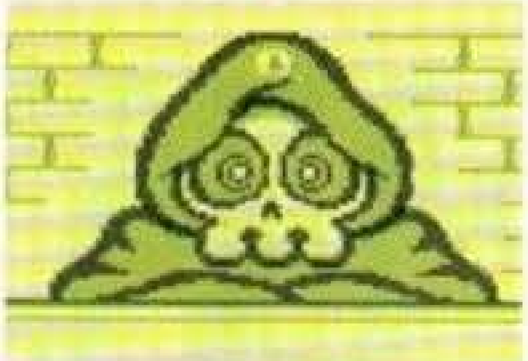
A ○○●○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/



http://www.oldgamesitalia.net/

Kid DRACULA

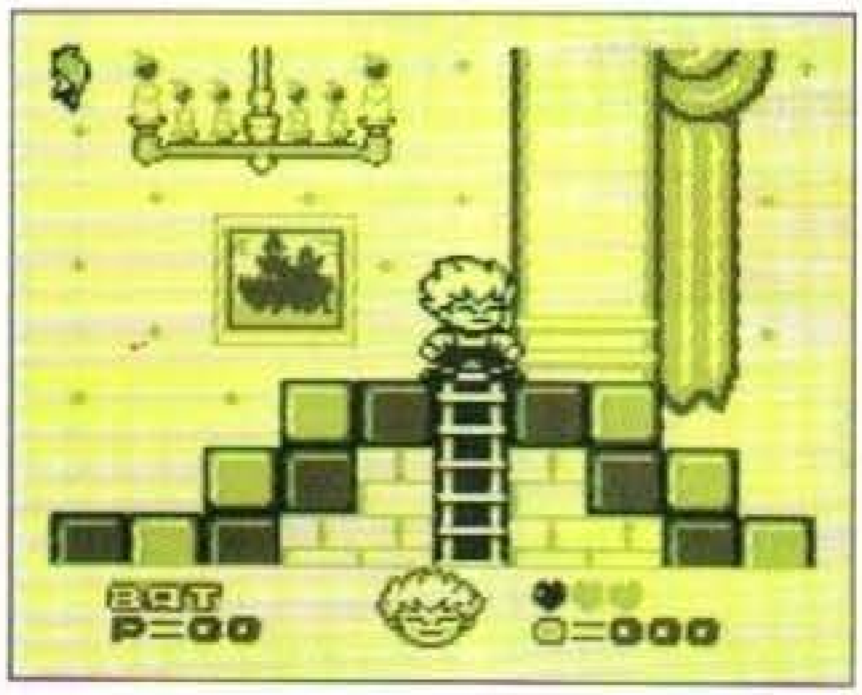






Vampirelli di tutto il mondo, unitevi nella lotta contro il mostruoso nemico! Ormai i succhiasangue stanno invadendo ogni campo dell'industria multimediale, cosa combineranno sul Game Boy?

Probabilmente per la prima volta nella storia del Game Boy, il protagonista di questo nuovo gioco della Konami è un giovane e simpatico vampiro, che ha deciso di salvare le sue contrade dall'orrendo Garamoth. Kid Dracula deve superare otto incredibili livelli, dal Castello in Transilvania alla Nave Pirata Fantasma, per finire nel Vulcano del Mostro e poi arrivare infine alla Fabbrica di Robot del suo perfido nemico. Naturalmente il geniale vampirello ha diversi superpoteri, e ogni volta che finisce un livello, se ne aggiunge uno nuovo. Può sparare dei piccoli proiettili per difendersi dagli aggressori, oppure trasformarsi in pipistrello e svolazzare per lo schermo per 5 secondi. Eliminando il primo ectoplasmatico mostro-di-fine-livello, potrà anche lanciare l'attacco-pipistrello (proprio come Batman!) che colpisce i nemici e torna come un booomerang. Finendo il secondo livello potrà poi scagliare dei colpi a ricerca automatica, e così via, ricevendo poi dei mirabolanti poteri come lo Scudo Umbrella Lugosi, che lo difende anche dalle torte di Zia Marisa, la bat-bomb, in grado di distruggere di tutto, ecc.

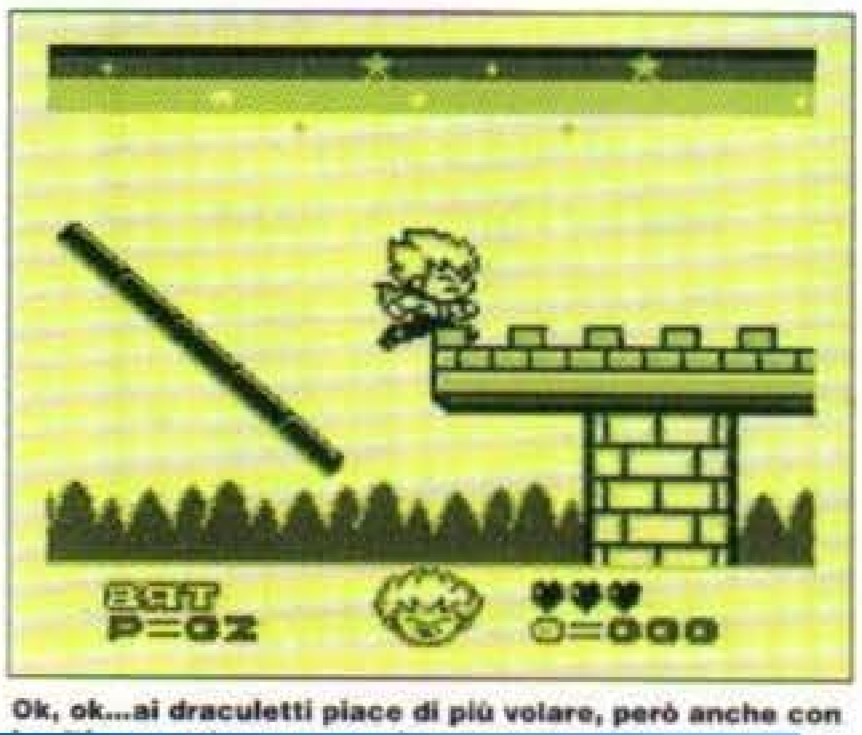


POWER GAME

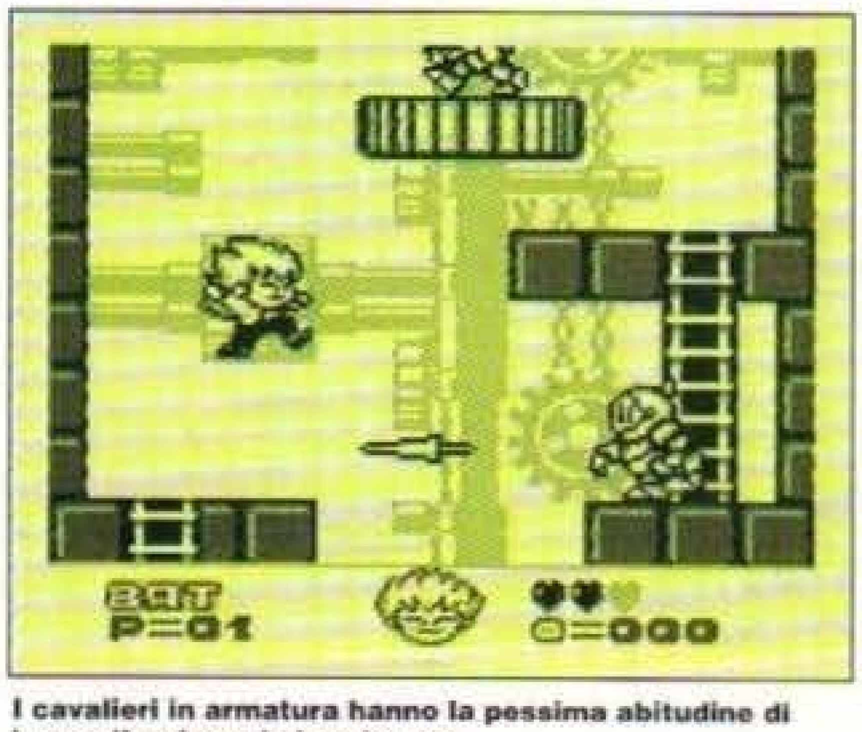
Ma non finisce qui! Ogni tanto accederete a uno dei cinque sottogiochi, che potranno rimpinguare le vostre tasche di talleri Transilvanici; inutile dire che sottogiochi sono troppo divertenti: si va dalla morra cinese (quella con carta, sasso e forbice) a una specie di acchiapparello. Ma non dimenticatevi che Garamoth vi aspetta...

• *Neon*

si ringrazia newel - mi



Ok, ok...ai draculetti piace di più volare, però anche con



I cavalieri in armatura hanno la pessima abitudine di bersagliarci con le loro lance.

PROVE • PROVE • PROVE • PROVE

GB GAMEBOY

GF power 93

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
I fondali sono ottimi, e anche l'animazione e lo scrolling non vi deluderanno!	Nella media. Niente di più che qualche jingle.	Il vero punto di forza di Kid Dracula. Non vi vorrete più staccare.	I continua infiniti vi spingeranno a finirlo e se finite le pile.
8	7	9	9

COMMENTO

Troppo un mito! Pensavo che *Super Mario Land 2* fosse imbattibile, ma vedendo Kid Dracula mi sono ricreduto - gli da del filo da torcere! La grafica è veramente ben curata, e per la prima volta ho visto dei fondali animati che scrollano sul Gameboy senza fare una piega. I mostri sono del genere "simpaticoso", ed è quasi un peccato doverli far fuori (il pipistrello dagli occhioni tristi del secondo mondo è imbattibile). I Super Poteri sono uno spasso: potete svolazzare per lo schermo sotto forma di pipistrello, oppure camminare sul soffitto, oppure lanciare della smart bomb che tirano giù anche i muri! Completano il tutto i cinque sottogiochi, di cui quattro sono davvero divertenti (mi è piaciuto un po' meno quello in cui si indovina il numero). Consigliato a tutti i gameboysti assetati di divertimento A+!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Kid Dracula
Casa	Konami
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Infiniti + Password
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ○●○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

Mega Drive scart	L. 249.000
Mega Drive scart + Sonic	L. 275.000
Mega Drive Pal	L. 249.000
Mega Drive Pal + Sonic	L. 275.000
Genesis scart	L. 259.000
Genesis scart + Sonic	L. 289.000

Novità Mega Drive / Genesis

Battletoads	L. 99.000
Bubsy	L. 129.000
Chester cheetah	L. 115.000
Doraeman	L. 99.000
Double dragon III	L. 109.000
Fatal Fury	L. 129.000
Flash Back	L. 119.000
Gods	L. 99.000
Golden axe III	L. 109.000
Grand slam tennis '93	L. 99.000
Hook	L. 109.000
Humans 2	L. 109.000
King of the monsters	L. 115.000
Mick e Mack G.G.	L. 109.000
Nhlpa hockey '93	L. 109.000
Out of this world	L. 109.000
Out run 2019	L. 119.000
Power athlete	L. 119.000
Street Fighter II	L. 129.000
Street of rage 2	L. 109.000
Strider 2	L. 109.000
Tiny toons	L. 109.000

Alien 3	L. 99.000
Alien storm	L. 49.000
Alisia dragon	L. 75.000
Bare Knukle	L. 74.000
Batman	L. 69.000
Batman return	L. 99.000
Bulls us Lakers	L. 109.000
Captain America	L. 99.000
Chakan	L. 99.000
Chuck rock	L. 109.000
Deadli moves	L. 119.000
Desert strike	L. 94.000
Double dragon	L. 79.000
Dragons fury	L. 99.000
Ecco the dolphins	L. 99.000
European club soccer	L. 109.000
Fantasia	L. 55.000
Ghouls'n' ghost	L. 69.000
Golden axe II	L. 69.000
Grand slam tennis	L. 89.000
Mazin saga	L. 109.000
Moonwalker	L. 89.000
Power monger	L. 99.000
Predator 2	L. 99.000
Quack Shot	L. 49.000
Road rash	L. 75.000
Road rash II	L. 99.000
Rolo to the rescue	L. 99.000
Shadow of the beast II	L. 109.000
Side poket	L. 99.000

Sonic 2	L. 89.000
S. Monaco G.P.	L. 49.000
S. Monaco G.P. II	L. 69.000
Splatter Hause 3	L. 99.000
Tazmania	L. 89.000
Thunder force III	L. 79.000
Thunder force IV	L. 109.000
Toki	L. 69.000
Turtles in time	L. 99.000
Turrican	L. 49.000
USA team basket	L. 99.000
Wonder boy III	L. 52.000
World of illusion	L. 95.000

oltre 300 titoli in listino giochi a partire da L. 29.000

Mega CD	L. 530.000
Mega CD + 4 giochi	L. 620.000

After burner III	L. 119.000
Earnest evans	L. 69.000
Final fight	L. 119.000
Heavy nova	L. 79.000
Lunar	L. 89.000
Ninja warrior	L. 119.000
Prince of Persia	L. 110.000
Road blaster fx	L. 119.000
Sol feace	L. 79.000
Scramble	L. 89.000
Thunder storm	L. 119.000
Wolf child	L. 129.000
Wonder dog	L. 119.000

Neo Geo	L. 545.000
Neo Geo + Game	L. 599.000

3 Gount Bot	L. 399.000
World Heroes 2	L. 429.000

Alpha mission 2	L. 210.000
Art of fighting	L. 430.000
Blue's journey	L. 170.000
Baseball star professional 2	L. 250.000
Cyber lip	L. 99.000
Eight man	L. 240.000
Fatal fury 2	L. 409.000
Golf top player	L. 119.000
King of the monster	L. 310.000
Magician lord	L. 170.000
Mutan nation	L. 240.000
Ninja combact	L. 170.000
Robo army	L. 199.000
Sengoku 2	L. 409.000
Super side kicks	L. 398.000

disponibili tutti i titoli Neo Geo

Super famicon scart	L. 360.000
Super famicon pal	L. 370.000
Super nes scart	L. 288.000
Super nes pal	L. 298.000
Super Nintendo + S.M.W.	L. 355.000
Super scope	L. 119.000
Magic converter	L. 35.000

Novità Super nes U.S.A.

Addam's family 2	
Alien 3	L. 119.000
Batman: revenge of the Joker	L. 119.000
Bebe's Kids	L. 119.000
Bubsy	L. 119.000
Chuck rock	L. 109.000
Combatribes	L. 119.000
Duffy duck	L. 119.000
Fatal fury	L. 129.000
Final fight 2	L. 149.000
Fire e ice	L. 119.000
Football fury	L. 119.000
Road runner	L. 115.000
Sengoku	L. 129.000
Star fox	L. 149.000
Super adventure island 2	L. 119.000
Super Battletoads	L. 119.000
Super bomberman 93	Tel.
Super global gladiators	L. 119.000
Superman	L. 119.000
Super megaman	L. 119.000
Super star wars	L. 129.000
Super valis IV	L. 119.000
Tazmania	L. 119.000
Tiny Toons	L. 109.000
Ultimate Fighter	L. 129.000
Utopia	L. 119.000

Addam's family	L. 109.000
Adventure island	L. 119.000
Alien vs Predator	L. 109.000
Amazing tennis	L. 109.000
Axelay	L. 119.000
Best of the best	L. 119.000
Brass number's bross	L. 119.000
California games II	L. 119.000
Chester cheetah	L. 119.000
Contra spirit	L. 109.000
Cool world	L. 119.000
Final fantasy II	L. 109.000
Final fight	L. 119.000
Gods	L. 119.000
Golden fighter	L. 109.000
Hook	L. 129.000
Jimmy Connors	L. 109.000
Kikitokai	
Magic sword	L. 99.000
Magical quest	L. 119.000
NCAA Basket ball	L. 99.000

NHCPA Hockey '93	L. 119.000
Out of this world	L. 119.000
Pang	L. 109.000
Phalanx	L. 109.000
Parodius	L. 119.000
Prince of Persia	L. 109.000
Power athlete	L. 129.000
Power moves	L. 119.000
Rushing beat 2	L. 135.000
Retorn of double dragon	L. 129.000
Space megaforce	L. 119.000
Spider man e the X-man	L. 119.000
Street combact	L. 129.000
Street fighter II	L. 149.000
Super slam dunk	L. 119.000
Super Mario kart	L. 99.000
Super soccer champ	L. 119.000
Tiny Toons	L. 119.000
The blues brother	L. 139.000
Turtless IV	L. 119.000
U.N. Squadron	L. 119.000

oltre 200 titoli in listino giochi a partire da L. 59.000

Novità Super famicom

Batman returns	L. 149.000
Dragon ball 2	L. 169.000
Dead dance	L. 149.000
Edo No Kiba	L. 139.000
Fatal fury	L. 139.000
Final fight 2	L. 159.000
Ran ma 2	L. 159.000
Rushing Beat 2	L. 135.000
Star fox	L. 149.000
Super evil wars	
The great battle	

Game gear + Sonic L. 279.000

Alien 3	L. 76.000
Chakan	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
Indiana Jones	L. 79.000
Land of illusion	L. 79.000
Predator 2	L. 79.000
Prince of Persia	L. 79.000
Sonic	L. 59.000
Sonic 2	L. 69.000
Super Monaco G.P. 2	L. 69.000

oltre 60 titoli in listino

Game boy + Tetris L. 165.000

Alien 3	L. 65.000
Megaman II	L. 59.000
Star wars	L. 69.000
Super Mario land	L. 59.000
Super Mario land 2	L. 69.000
Tiny toons	L. 59.000

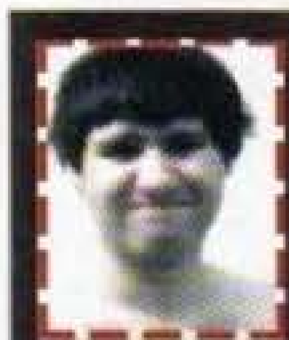
oltre 300 titoli in listino

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

http://www.oldgamesitalia.net/

King Salmon



Finalmente è arrivato il bel tempo, e con il ritorno della bella stagione si riaprono i circoli privati di pesca sportiva, un particolare passatempo che conta milioni di appassionati in tutto il mondo.

A tutti coloro che desiderano avvicinarsi a questo inusuale sport, senza però correre il rischio di bagnarsi (e soprattutto senza pagare le quote d'iscrizione ai vari circoli, di solito salatissime) è dedicata questa cartuccia. *King Salmon*, infatti, è una simulazione di pesca sportiva e permette al giocatore di cimentarsi nella gara "ittica" più prestigiosa del mondo: la pesca al salmone.

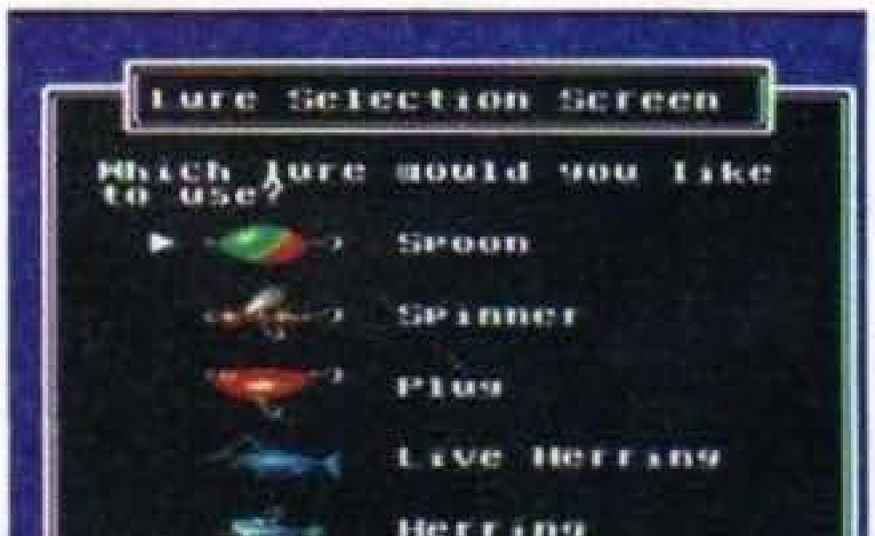
Chi conosce le abitudini natatorie di questo pesce, particolarmente ricercato per la pregiatezza delle sue carni, sa che il salmone si può pescare sia in acqua dolce (di solito nei fiumi dalle acque fredde e poco profonde) che in acqua salata (vicino alla riva di particolari isolette dell' Atlantico Settentrionale), pertanto anche nel gioco è offerta la possibilità di sperimentare le diverse tecniche di pesca, a seconda che si stia pescando in mare o sulle foci di un fiume.

King Salmon si compone infatti di quattro stage di gioco di diversa ambientazione. Si inizia con la gara "open" per principianti, al largo dell'isola di Vancoever, e si continua, via via aumentando difficoltà, sino ad arrivare alla "World Record Challenge": la sfida che ogni anno ha tradizionalmente luogo sulla foce del fiume Kenai, per entrare a far parte del Guinnes dei primati. Ogni gara inizia alle 7 di mattina e termina alle 4 del pomeriggio.

Il piazzamento viene determinato in base al peso dei salmoni catturati.

Per potersi qualificare al torneo successivo bisogna riuscire a piazzarsi tra i primi tre posti. E allora, pronti con le esche e in bocca al...salmone!

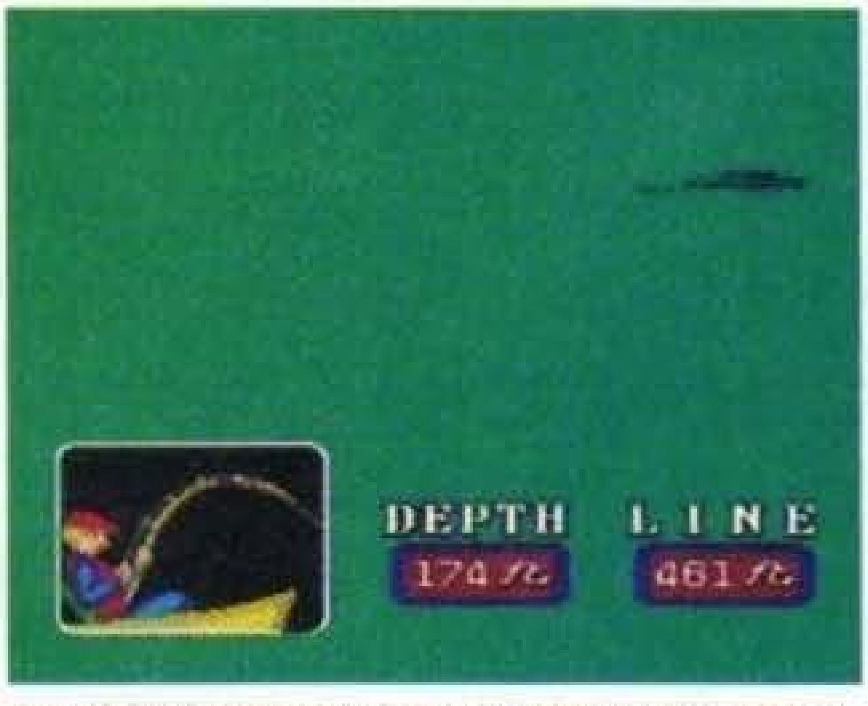
• **Vordak**



La scelta dell'esca è determinante: i salmoni sono pesci ingenui ma non stupidi.



Ecco l'oro del Capitano!: il salmone argentato è certo una bella preda, ma possiamo fare di meglio...



Il combattimento con il pesce è l'unica fase d'azione di tutto il gioco. Peccato che duri solo pochi secondi.

PROVE MD MEGADRIVE

GP power 68

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Assolutamente scadente, con sfondi spogli e poco colorati	Niente di particolare, anche se in un gioco così non è fondamentale	Una sufficienza stiracchiata, anche se non c'è molto da fare	La simulazione è accurata ma troppo noiosa per appassionare
5	5	6	6

COMMENTO

Tecnicamente non si può dire che il gioco sia stato realizzato male, a parte forse per la grafica un po' scarna e, trattandosi di una simulazione bisogna riconoscere che i programmatori sono riusciti a riprodurre abbastanza bene quasi tutti gli aspetti della pesca sportiva reale. Ciò che fa decisamente precipitare il voto è, paradossalmente, l'eccesso di realismo. *King Salmon* è un gioco terribilmente noioso, infatti la maggior parte del tempo in una partita viene spesa ad attendere che qualche pesce abbocchi all'amo e solo allora si entra nel vivo, con una fase di cattura che dura solo pochi secondi. Inoltre non c'è alcuna varietà e l'unica cosa che differenzia un livello dall'altro (a parte la difficoltà) è soltanto lo sfondo. Forse qualche appassionato di pesca potrà trovare qualche motivo d'interesse.

SCHEDA TECNICA

Titolo	King Salmon-The big catch
Casa	Vic Tokai Inc.
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	4

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

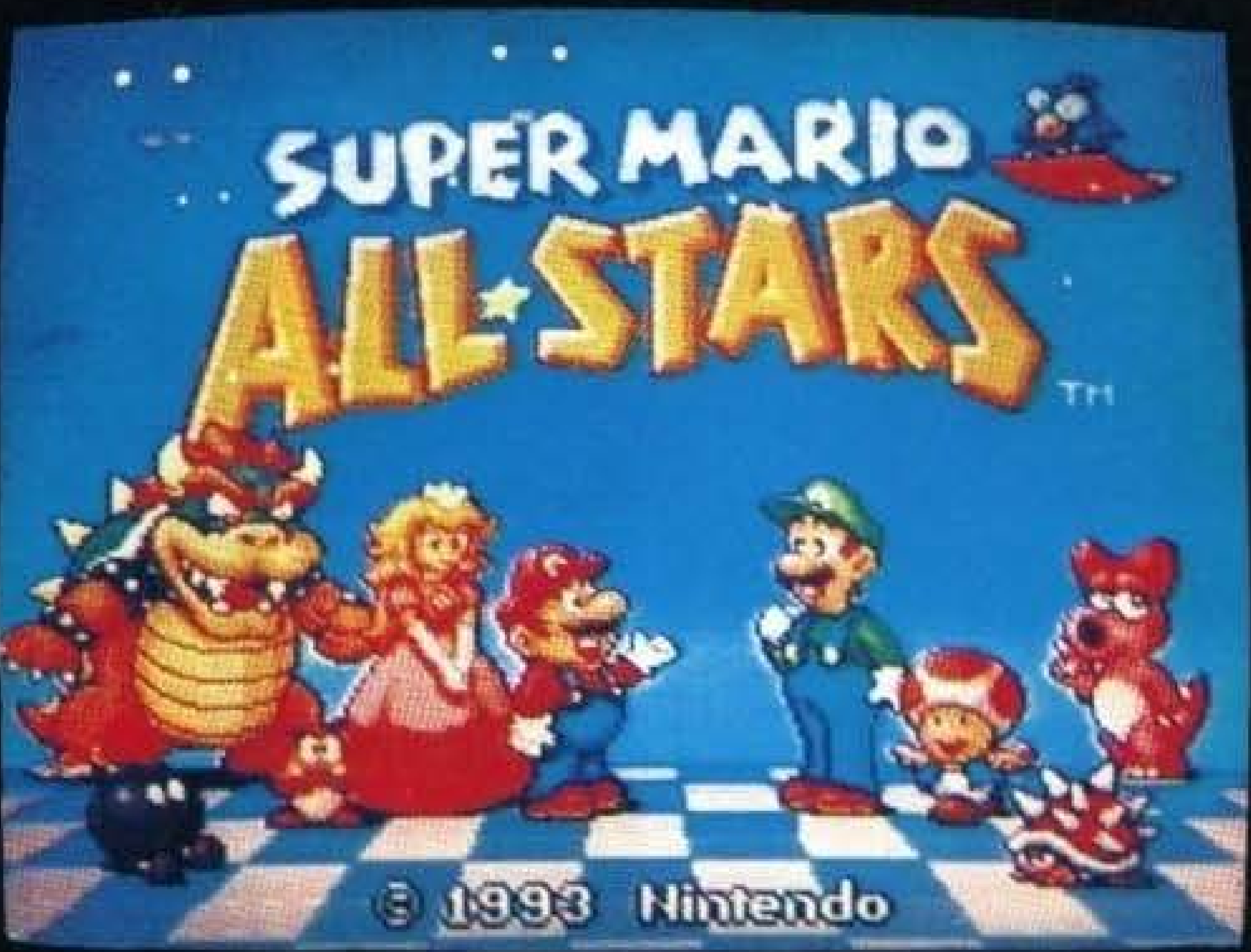


AGIRE & PENSARE

A ○○○○● P

http://www.oldgamesitalia.net/

BLASTER



QUIZ

QUANTI GIOCHI CONTIENE QUESTA CARTUCCIA?

GRATIS

USA e JAPPA

CHICAGO, CONSUMER ELECTRONIC SHOW, MC CORMICK HOTEL - NORTH, THURSDAY JUNE 3th 12.15 PM, BLASTER NOLEGGIO E VENDITA VIDEOGAMES AMERICANI E GIAPPONESI, VENDITA E PERMUTA DELL'USATO, A SAVONA IN VICO DEI CREMA 13R, 019.813140, AD ALBENGA APERTO TUTTE LE DOMENICHE IN VIA MEDAGLIE D'ORO 72, 0182.541013, A RIMINI IN VIA DEI MILLE 40, A FINALE LIGURE, FINALVIDEO CLUB, VIA DELLE PLEIADI 1E, 019.694320.



http://www.oldgamesitalia.net/

G-Loc



Sega Wing Carrier Fighter A8M5 Mk II "Zeek": mai sentito questo modello di caccia? No, neanch'io. Ma piloterete proprio questo, se infilerete la cartuccia di *G-Loc* nel vostro caro vecchio Mega Drive.

Mettete le braccia parallele alle spalle, con i palmi delle mani verso il basso. Ci siete? Bravi. Adesso buttate in fuori le labbra e cominciate a fare bruum bruum... Bene, bene, continuate così. Ora muovetevi a destra e a sinistra mimando ogni tanto il suono di una mitragliatrice. Perfetto: avete appena sperimentato personalmente il grado di simulazione aerea di *G-Loc*. All'inizio di ogni livello potrete scegliere lo scenario di gioco tra quelli disponibili sullo schermo (non ho ancora ben capito quale sia la differenza), dopodiché verrete infilati a forza dentro questo aereo e vi verrà messo a disposizione un numero limitato di missili e un numero illimitato di proiettili per la mitragliatrice. Il vostro scopo? Distruggere quanti più aerei nemici possibile... Semplice no!? Avete un co-pilota che ogni tanto appare sullo schermo (invadente come Sgarbi in televisione) e vi dice quanti aerei dovete abbattere in quello "stage". Alla fine di un livello potrete scegliere l'armamento da caricare sull'aereo (trenta e passa missili, neanche Gundam arriva a tanto!). Tutto qui. Ah, no, dimenticavo! A volte dovete evitare delle colonne nel deserto, volandoci in mezzo, e vi capiterà di dover atterrare su una portaerei (ci riuscirebbe anche un bambino). Come sparatutto mi sembra troppo facile e comunque davvero poco vario (anzi, decisamente noioso, dopo un po' che si gioca), e come simulatore di aereo è ridicolo (totalmente irrealistico). Per chi non l'avesse capito, *G-Loc* non mi è piaciuto affatto, tuttavia è solo un parere personale... Vedete un po' voi.

• Scarlet

si ringrazia newel-mi







La prima foto in alto e questa qui sopra mostrano le due principali visuali di gioco di *G-Loc*.



La schermata con il paracadutista appare quando vi fanno saltare l'aereo: Hot Shot, invece, è un buon colpo!

PROVE MD MEGADRIVE

GP power 50

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
I fondali sono scarni e i tipi di scenari e di nemici, decisamente troppo pochi.	Senza infamia né lode. Gli effetti e la colonna sonora sono decenti.	Come già detto, è ripetitivo e noioso. Un po' di varietà non guasterebbe.	La difficoltà non è esagerata; con un po' di allenamento riuscirete a finirlo.
6	7	6	7

COMMENTO

Nun m'è piaciuto! È scarno, confuso, banale, ripetitivo e noioso. Se le intenzioni dei programmatori erano quelle di creare uno sparatutto, si sono dimenticati di armi a profusione, nemici strani e divertenti, power up e tutte quelle caratteristiche che, per quanto banali, rendono un gioco degno di essere giocato. Se intendevano fare un simulatore di volo sono completamente fusi di testa. Il sistema di controllo è dannatamente scomodo (il joypad non è il massimo per pilotare un caccia da guerra) e il sistema di puntamento va bene finché avete i missili... Già con la mitragliatrice è tutto un altro discorso. Sinceramente ve ne sconsiglio l'acquisto.

SCHEDA TECNICA

Titolo	G-Loc
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi Preziosi
N° Giocatori	1
Continua?	2
Livelli di difficoltà	3

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

R-TYPE 2



Comandante, abbiamo perso il contatto con la navicella R-9! Il velivolo è uscito poco fa in ricognizione... ho proprio paura che l'impero Bydo stia preparando un'altro attacco signore... Ritorna, dopo qualche annetto di attesa, la grande saga del papà degli sparatutto moderni.

May-day, May-day: qui caccia R-9, mi sentite base comando? Sì R-9 vi sentiamo, avevamo perso il contatto ma ora la linea pare nuovamente ripristinata.

_ Roger. Ho delle brutte notizie sull'impero Bydo: sembra che siano tornati per farci la pelle!

_ Non era quello che avremmo voluto sentire ma riteniamo che, con una squadra di nuovissime astronavi R-9 come la vostra la vittoria non tarderà a venire neanche questa volta.

_ Attenzione R-9 abbiamo avvistato dei veivoli nemici a ore 10. Hanno oltrepassato la fascia di asteroidi che segnava la linea di non-volo. Da questo momento in poi siamo in guerra R-9! A voi il compito di abbattere chiunque si faccia avanti.

_ Roger, ci avviciniamo... accidenti a questi mutanti! Ci attaccano! Ok tutto a posto ne abbiamo fatti fuori un paio con il raggio laser aria-aria. È davvero un'arma super precisa come dicono, ma bisogna mirare bene!

_ Ok R-9, avanza.

_ Sono di nuovo sottotiro ma questa volta penso che userò il laser riflettente perché le astronavi sono leggermente più distanti, in questo modo il raggio si rifletterà sugli asteroidi e su quei rottami che vedo laggiù. Così sarò sicuro di colpirne almeno due.

_ R-9 vi inviamo la navetta di energia. Cercate di prenderla, vi sarà utile quando dovrete sfondare delle postazioni nemiche o per difendervi da attacchi alle spalle. Con questi tipi non si può mai stare tranquilli.

_ Siamo in prossimità della navicella di energia, ora come ora penso che ci serva sul davanti! Abbiamo in funzione anche lo scudo. Base, controllate se ci avete ancora sugli schermi.

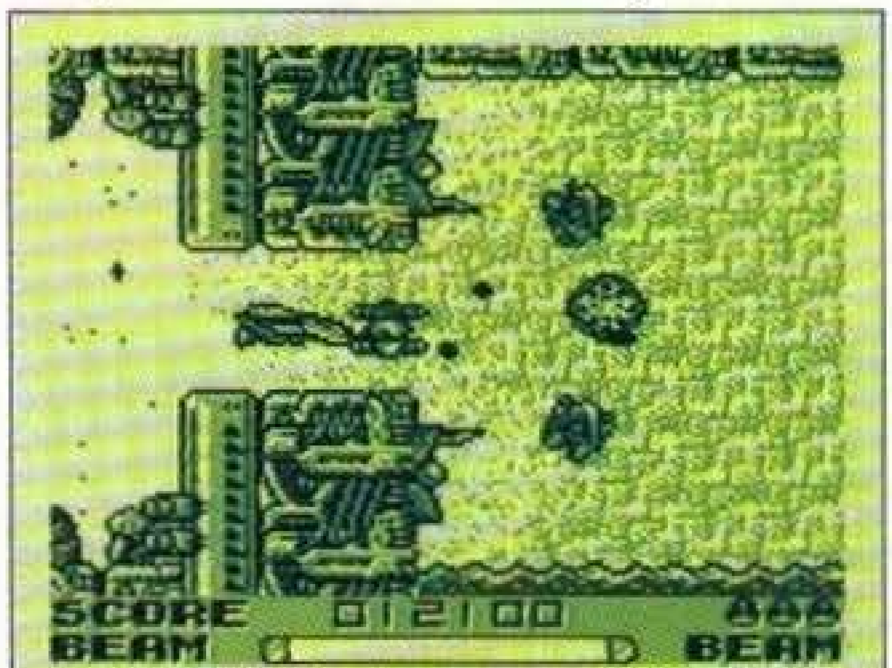
_ Nessun problema, vi seguiamo a vista.

_ Eccoci, siamo giunti al primo sbarraménto. Pare che abbiano rinforzato notevolmente le difese perché ora c'è una sorta di grande guardiano che controlla l'entrata e l'uscita dallo spazio terrestre. Credo che per distruggerlo dovremo trovare il suo punto debole, ma come si sa ogni nemico ha un punto debole. Perfetto, è andato ko. Proseguiamo.

_ D'accordo R-9 da qui in poi sarete soli però, il nostro collegamento non può proseguire. Cercate di ricordarvi che il raggio laser avrà molta più energia se porterete per due volte la potenza al massimo prima di sparare e questo, non c'è bisogno che ve lo dica, si ottiene tenendo premuto continuativamente il pulsante di fuoco. Dopotutto avevamo conquistato le sale giochi di mezzo mondo con questo semplice espediente e i nostri power-up...Buona fortuna e fateli fuori!

_ Niente paura torneremo prima del calar della luna!

• *Red Fury*



Va bene che il primo titolo era stato un hit, ma riproporre gli stessi schemi, senza modifiche...



I mostri di fine livello mantengono lo stesso look bio-cibernetico che aveva fatto la fortuna di *R-Type*.

PROVE • PROVE • PROVE • PROVE

GB GAMEBOY

GB Power 63

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
A volte davvero troppo confusa.	Non si può dire che sia trascinante.	Il gioco rallenta quando ci sono troppi sprite su schermo.	Uno sparatutto non facilissimo ma monotono.
5	5	5	6

COMMENTO

Ma non spariamo cavolate: di spari in questo gioco se ne vedono fin troppi. Non che *R-Type II* sia una vera ciofeca ma, a dire la verità, non si discosta molto dal suo predecessore. Oltre ad avere i fondali e gli sprite praticamente uguali, anche il design dei livelli non sembra essere particolarmente originale, senza contare il fatto che per un utilizzo ottimale non è sufficiente una luce decente, devono esserci condizioni praticamente perfette (davvero rarissime). Grafica e sonoro non sono il massimo, anche perché il fatto di trovarsi sullo schermo trentamila oggetti diversi non facilita davvero le cose e provoca dei notevoli rallentamenti. Insomma, se già possedete il primo R-Type farete bene a tenervelo, tanto nessuno si accorgerà della differenza. In caso contrario, per Game Boy esistono sparatutto più divertenti.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**R-Type**
Casa	**Irem Corporation**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Si**
Livelli di difficoltà	**3**

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



Per muovere la navicella

Vi permette di agganciare la navetta di energia davanti o dietro

Per sparare col raggio laser

Per attivare e disattivare la musica e scegliere il livello di difficoltà

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

GAME BOY

+ gioco in omaggio

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Bram Stoker's Dracula • Chuck Rock • Lethal Weapon • NFL Quarterback Club • Spiderman 3 • Empire Strikes Back • Indiana Jones Crusade • Jimmy Connors Tennis • Robin Hood • Speedy Gonzales • Super Dodge Ball • Bomber Boy • Qix • Aerostar • Asteroids • Bart Simpson • Battletoads • Blades Of Steel • Boomer's Adventure Asmik • Boxxle • Castlevania • Chase H.Q. • Choplifter • Contra Spirit • Ecc.

169.900

MEGA DRIVE

SCART - RGB + gioco in omaggio

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Alien vs. Predator • Batman Revenge Of Joker • Double Dragon 3 • NBA All Star Challenge • Sylvester & Tweety • Tiny Toons Adventures • Young Indiana Jones • Bart Simpson's Nightmare • James Bond 007 • King Of Monsters • Shinobi 3 • X-Men • Amazing Tennis • American Gladiators • Bram Stoker's Dracula • F-15 Strike Eagle 2 • Hook • Strider 2 • XDR • Crack Down • Darius • Mickey Mouse - Fantasia • Monster Hunter Yoko • Super Hang-On • Vapor Trail • Zoom • Battle Squadron • Bonanza Bros • Dark Castle • Ecc. ecc. ecc.

279.000

GAME GEAR

con schermo a colori

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Bram Stoker's Dracula • Hook • Holyfield Boxing • Home Alone • Rampart • Super Off Road • Bart Simpson Vs. World • Humans • Spiderman • Strider 2 • Terminator 2 • WWF Wrestlemania Steel • Woody Pop • Galaga 91 • Olympic Gold • Pengo • Chessmaster • Junction • Out Run • Space Harrier • Super Golf • Super Monaco G.P. 2 • Donald Duck • Joe Montana Football • Sonic 2 • Ecc. ecc.

199.900

ASSISTENZA ASSISTENZA ASSISTENZA ASSISTENZA

OMAGGI OMAGGI OMAGGI OMAGGI

SCONTI SCONTI SCONTI SCONTI

CONVENIENZA CONVENIENZA CONVENIENZA CONVENIENZA

FLOPPERIA® S.r.l.

QUALITÀ QUALITÀ QUALITÀ QUALITÀ

NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ

ACCESSORI ACCESSORI ACCESSORI ACCESSORI

CORTESIA CORTESIA CORTESIA CORTESIA

599.000

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Cyber Lyp • League Bowling • Nam 75 • Puzzled • Baseball Star Pro • Blue's Journey • Magician Lord • Ninja Combat • Riding Hero • Super Spy • Top Player Golf • Alpha Mission 2 • Burning Fight • Ghost Pilot • King Of Monsters • Robo Army • Sengoku • Super Baseball In 2020 • Baseball Star Pro 2 • Crossed Swords • Eight Men • Fatal Fury • Football Frenzy • Last Resort • Mutation Nation • Ninja Commando • Soccer Brawl • Trash Rally • King Of Monsters 2 • Ecc. ecc. ecc. ecc.

con cavo SCART-RGB

NEO GEO

299.000

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Super Aquatic Games • Football Fury • Alien 3 • Batman Revenge Of Joker • Acclaims World Cup Soccer • Bram Stoker's Dracula • Daffy Duck & Marvin • Doomsday Warrior • Musha • NFL Football • Superman • Tazmania • Terminator 2 • Aerobiz • Alien vs. Predator • American Gladiators • Batman Returns • Dragon's Lair • Fatal Fury • Guerilla War • Super Turrican • Terminator 2 Arcade • Tiny Toons Adventures • Tom & Jerry • Humans • Kawasaki Caribbean • Kendo Rage • Star Trek: Next Generation • Super Empire Strikes Back • Dungeon Master • Actraiser • Big Run • Xardion • Area 88 • Un Squadron • Hyper Zone • Soul Blader • Super Bowling • Ecc.ecc.

SUPER NES

259.900

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Awesome Golf • Baseball Heroes • Block Out • Electrocop • Gauntlet • Ishido • Klax • Rygar • Shangai • Xybots • Checkered Flag • Chip's Challenge • Crystal Mines 2 • Gates Of Zendocon • Ms. Pacman • Pacland • Rampage • Road Blasters • Robo Squash • Scrapyard Dog • Stun Runner • Tournament Cyberball • Turbo Sub • Xenophobe • Zarlor Mercenary • A.P.B. • Basketbrawl • California Games • Hard Driving • Hockey • Ecc. ecc. ecc.

+ gioco in omaggio

LYNX II°

Flopperia Mail • Vendita per corrispondenza. Importazione diretta. Spedizioni in 24 ore.

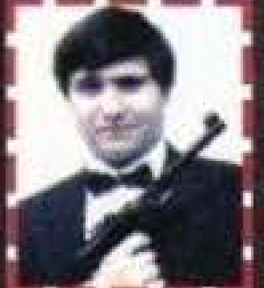
Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • Fax (02) 72.00.18.04 • MM1-MM3 Duomo

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Disponibili tutte le ultime novità per PC, Amiga e console. Per ordinazioni:
Tel. 02/5518.0484-02/7200.1810 • Fax (24h) 02/5518.8105-02/7200.1804

James Bond 007
THE DUEL



A quelli di voi che, come me, hanno sempre odiato James Bond per la sua sfacciata fortuna nel lavoro e con le donne, la Domark offre la possibilità di vendicarsi facendo schiattare 007 in tutti quei modi che abbiamo sempre sperato e non abbiamo mai osato chiedere.

Perché detesto tanto 007? Ma è mai possibile che lui trascorra la maggior parte del proprio tempo in luoghi da favola, come certe stupende isole del Pacifico, sorseggiando tranquillamente champagne in compagnia di biondone da cardiopalma, mentre io devo trascorrere le mie vacanze ai Lidi di Comacchio sorseggiando della gassosa comprata alla Coop in compagnia di mia madre?

Ma veniamo al gioco: la prima cosa che balza all'occhio è l'originalità della trama: il professor Gravemar, uno scienziato brutto, idiota e anche un filino str... ehm, stravagante, ha deciso di conquistare il mondo mediante un oscuro e intricato complotto e tocca all'insopportabile agente 007 sventare il suo sinistro piano.

Per riuscirci James Bond dovrà superare ben 5 livelli a piattaforme, pieni zeppi di imbecilli armati fino ai denti, cercando di recuperare gli ostaggi del folle professore (che, a proposito, sono biondine in minigonna che quando vengono liberate da 007 emettono un ambiguo mugolio...) per poi attivare una super bomba ad orologeria e scappare prima che salti tutto.



Non è molto chiaro cosa ci facciano degli ostaggi in una base segreta ma questi sono senz'altro dettagli voluti dalla Domark per stimolare la fantasia dei giocatori. In ogni livello sono presenti, oltre ai soliti guardiani, tutti i nemici più famosi di 007: dallo Squalo (quell'omaccione con un'enorme dentiera in ferro battuto) al folle mago voodoo Dr. Bones e così via.

Ian Fleming (l'autore della fortunata serie di romanzi che hanno come protagonista James Bond) si starà certamente rivoltando nella tomba. Sob.

• *Vordak*



Ma vi siete mai domandati perché diavolo la giacca di James Bond non abbia mai una piega?



I complessi sotterranei hanno sempre affascinato la fantasia di Ian Fleming: un omaggio della Domark.

PROVE MD MEGADRIVE

GP Power 57

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
...che in un gioco di piattaforme non si distinguono bene le piattaforme...	Unica nota positiva del gioco. Discrete sia le musiche che gli effetti sonori.	I comandi rispondono male e troppo lentamente.	Io l'ho finito in 4 ore, e pensare che sono negato per i platform...
4	7	5	5

COMMENTO

Se non fossi un ragazzo ingenuo e un po' credulone penserei che *James Bond* è stato integralmente scopiazzato da *Alien 3*, la struttura del gioco infatti è identica. Siccome invece credo ancora a Babbo Natale, alla Cicogna e all'onestà della nostra classe politica mi limiterò a rilevare una sorprendente somiglianza tra i due giochi. Va tuttavia riconosciuta, per correttezza, una differenza fondamentale tra i due titoli: *Alien 3* è un capolavoro, *007* no. Una grafica così sfigurerebbe persino con il Master System. Pensate che nelle prime partite capita sovente di confondere una riga dello sfondo per una piattaforma, con le immaginabili conseguenze per il povero Bond. In più i 5 livelli si finiscono tranquillamente in una giornata. Dimenticatevelo!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**James Bond 007 - The Duel**
Casa	**Domark**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**1**
Livelli di difficoltà	**3**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO 02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

SEGA MEGA CD SEGA MEGA CD SEGA MEGA CD SEGA

GIOCHI MEGA-CD

AFTER BURNER III	L. 138.000
BATMAN RETURN	L. 138.000
BLACK HOLE ASSAULT	L. 128.000
CHUCK ROCK	L. 118.000
CLASSIC 4	L. 128.000
COBRA COMMAND	L. 118.000
DETONATOR ORANGE	L. 118.000
DEVASTATOR	L. 138.000
DRACULA	L. 88.000
EARNEST EVAN	L. 88.000
FINAL FIGHT	L. 138.000
FUNKY HORROR BAND	L. 58.000
HEAVY NOVA	L. 78.000
JAGUAR XJ220	L. 118.000
NIGHT STRIKER	L. 138.000
NIGHT TRAP	L. 128.000
PRINCE OF PERSIA	L. 128.000
ROAD BLASTER FX	L. 128.000
SENER SHARP	L. 88.000
SOL FACE	L. 118.000
THUNDER STORM FX	L. 118.000
TIME GAL	L. 138.000
WOLF CHILD	L. 128.000
WONDER DOG	L. 128.000

NEW CDX L. 98.000

NEW CDX È UN ADATTATORE UNIVERSALE PER USARE TUTTI I GIOCHI ITALIANI - EUROPEI - AMERICANI - GIAPPONESI. POTRAI USARE SUL TUO MEGA CD UN QUALSIASI CD !!! NON C'È PIU' PROBLEMA DI COMPATIBILITÀ. SI INSTALLA COME UNA CARTUCCIA, NON NECESSITA DI MODIFICHE NE' SALDATURE.

ACTION REPLAY PRO

GAMEBOY	L. 68.000
GAME GEAR	L. 78.000
MEGADRIVE	L.118.000
SUPERNES	L.118.000

VITE INFINITE...E TANTO DIVERTIMENTO ASSICURATO!

MEGADRIVE NOVITÀ MEGADRIVE NOVITÀ MEGADRIVE

MAGIC ADAPTOR

DISPONIBILE L. 59.000

FINALMENTE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE CONSENTE SENZA NESSUNA MODIFICA DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI FINO AD OGGI FUNZIONANTI SOLO SULLA VERSIONE AMERICANA GENESIS. ES.: X-MEN, TINY TOONS, FLASHBACK, SUPERMAN, TURTLES, OUTRUN 2091, GLOBAL GLADIATORS E MOLTI ALTRI... MAGIC ADAPTOR È L'UNICO ADATTATORE UNIVERSALE CHE CONSENTE DI USARE SUL MEGADRIVE EUROPEO UN QUALSIASI GIOCO AMERICANO ! *NOVITÀ INDISPENSABILE !!!*

SUPERNINTENDO UNIVERSAL ADAPTOR L. 39.000

L' UNICO ADATTATORE UNIVERSALE COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI, CONSENTE DI UTILIZZARE SUL SUPERNINTENDO ITALIANO UN QUALSIASI GIOCO AMERICANO O GIAPPONESE !

OFFERTE ESTATE

GAME BOY L.125.000
GAME BOY L.139.000 +GIOCO NOVITÀ

ACCESSORI GAME BOY

HANDY CARRY PORTA GAME BOY	L.19.000
HANDY BOY + JOYSTICK LUCE+LENTE+CASSA STEREO	L.55.000
POWER PACK ACCUMULATORE UNIVERSALE RICARICABILE PER GB E GG	L.65.000
INTERFACCIA 4 GAME BOY	L.19.000
LIGHT - BOY LUCE + LENTE	L.29.000
ACTION PACK	L.29.000

GIOCHI GAME BOY

ADVENTURE ISLAND II	L.	68.000
ALIEN III	L.	68.000
AMAZING SPIDERMAN	L.	68.000
AVENGING SPIRIT	L.	68.000
BARBIE	L.	68.000
BART SYMPON VS JUG.	L.	68.000
BATTLESHIP	L.	58.000
BILL & TED ADVENTURE	L.	68.000
BIONIC COMMANDO	L.	58.000
BLASTER MASTER BOY	L.	48.000
BONK'S ADVENTURE	L.	68.000
BURGER TIME DELUXE	L.	48.000
CHESSMASTER	L.	68.000
CRYSTAL QUEST	L.	38.000
CYRAD	L.	38.000
DARKWING DUCK	L.	68.000
DAY OF THUNDER	L.	38.000
DEAD HEAT SCRAMBLE	L.	68.000
DIG DUG	L.	58.000
DR. FRANKEN	L.	58.000
EMPIRE STRIKE BACK	L.	68.000
F1 RACE	L.	68.000
GARGOYLE'S	L.	48.000
GAUNTLET II	L.	38.000
HIT ON ICE	L.	68.000
INTERNATIONAL ASSAULT	L.	38.000
JORDAN VS BIRD	L.	28.000
KICK OFF	L.	68.000
KRUSTY FUN HOUSE	L.	68.000
LEMMINGS	L.	68.000
LETHA WEAPON	L.	68.000
LITTLE MERMAID	L.	68.000
MARBLE MADNESS	L.	38.000
MARIOLAND	L.	48.000
MC DONALD LAND	L.	68.000
MERCENARY FORCE	L.	48.000
MICKEY MOUSE II	L.	58.000
MILON'S SECRET CASTLE	L.	68.000
MINER 2040	L.	68.000
MISSILE COMMAND	L.	58.000
NOBUNGA'S AMBITION	L.	58.000
PAPERBOY 2	L.	58.000
PARASOL STARS	L.	68.000
POWER RACER	L.	58.000
PRINCE OF PERCIA	L.	48.000
Q-BERT	L.	48.000
RACE DRIVING	L.	68.000
RAMPART	L.	68.000
SERPENT	L.	48.000
SNAKY SNEKY	L.	58.000
SALOMON'S CLUB	L.	48.000
SPIDER-MAN 2	L.	68.000
SPOT	L.	58.000
SPY VS SPY	L.	48.000
STAR WARS	L.	68.000
SUMO FIGHTER	L.	68.000
SUPER HUNHBACK	L.	68.000
SUPER MARIO LAND 2	L.	68.000
TALE SPIN	L.	68.000
TASMANIA STORY	L.	48.000
TENNIS	L.	48.000
TERMINATOR 2	L.	68.000
THE BATTLE OF OLIMPUS	L.	68.000
TINY TOONS	L.	68.000
TIP OFF	L.	58.000
TOP GUN	L.	68.000
TOP RANK TENNIS	L.	58.000
TRAVEL GUIDE	L.	28.000
TURRICAN	L.	48.000
TURTLES II	L.	68.000
UNIVERSAL SOLDIER	L.	58.000
WWF SUPERSTARS 2	L.	68.000
YOSHY'S COOKY	L.	48.000

GAME GEAR L. 198.000

GIOCHI GAME GEAR

ALIEN 3	L.	78.000
ARCH RIVALS BASKETBALL	L.	68.000
ARIEL	L.	25.000
BATMAN RETURNS	L.	48.000
CASTLE OF ILLUSION-TOPOLINO	L.	58.000
CHESSMASTER-SCACCHI	L.	68.000
CHUCK ROCK	L.	68.000
DEVILISE	L.	78.000
DODGE DAPEI	L.	48.000
DONALD DUCK PAPERINO	L.	48.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOX	L.	68.000
FANTASTIC NAVIGATOR	L.	48.000
G-LOCK	L.	58.000
HOME ALONE	L.	78.000
HOUSE OF THE VAMPIRE	L.	58.000
INCREDIBLE DUMMING	L.	78.000
INDIANA JONES	L.	78.000
LAND OF ILLUSION	L.	78.000
LEADERBOARD GOLF	L.	78.000
LITTLE MERMAID LA SIRENETTA	L.	78.000
MARBLE MADNESS	L.	58.000
OLIMPIC GOLD	L.	68.000
OUT RUN	L.	48.000
PALLAPRIGIONIERA	L.	48.000
PAPER BOY	L.	68.000
PREDATOR TWO	L.	78.000
PRINCE OF PERSIA	L.	78.000
PRO-BASEBALL	L.	58.000
PSICHO WORLD	L.	38.000
R.C. GRAND PRIX	L.	78.000
SHAINING IN THE DARKNESS	L.	68.000
SHINING FORCE	L.	68.000
SLIDER	L.	58.000
SMASH TV	L.	58.000
SONIC I	L.	48.000
SONIC II	L.	68.000
SPIDERMAN	L.	68.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L.	68.000
SUPER GOLF	L.	78.000
SUPER MONACO-GP II SENNA	L.	58.000
SUPER OFF ROAD	L.	68.000
SUPER SPACE INVADERS	L.	68.000
TALE SPIN	L.	78.000
TAZMANIA	L.	78.000
THE BERLIN WALL-ARCANOID	L.	48.000
THE SIMPSON	L.	78.000
WIMBLEDON TENNIS	L.	68.000
WWF STEEL GAME	L.	78.000

FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.

http://www.oldgamesitalia.net/

OUTRUN 2019



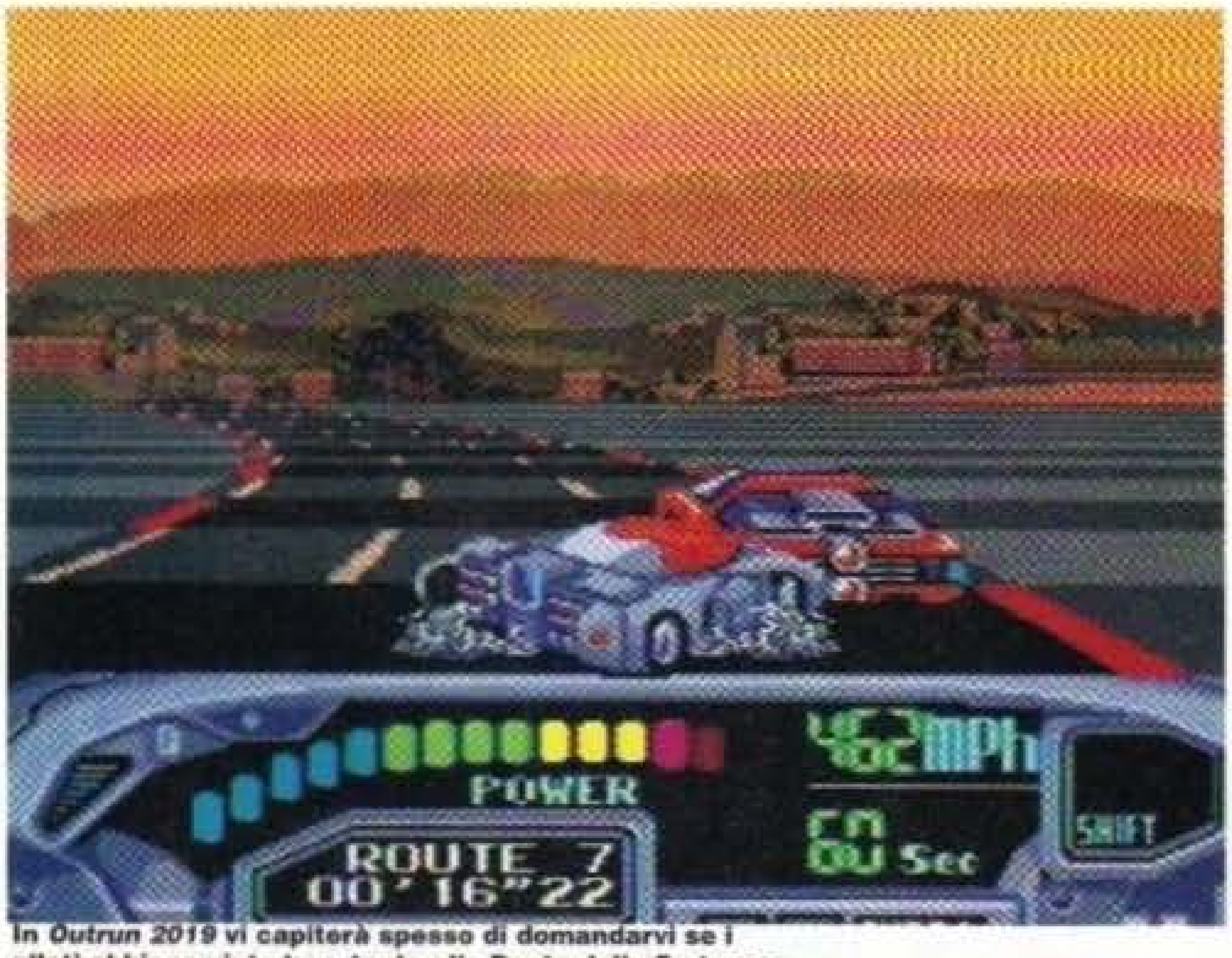
Dopo Out Run, Turbo Out Run, e Out Run Europe, l'ultimo episodio della saga automobilistica più famosa della storia ha luogo nel 21-esimo secolo.Ma dove andremo mai a finire? Sigh...

Secondo i programmatori di *Outrun 2019*, nel 21-esimo secolo tutte le auto somiglieranno alla batmobile che abbiamo visto sul grande schermo (avete presente l'enorme, ridicolo tubo di scarico posteriore?) e viaggieranno a una velocità media di 800 chilometri orari. Il bello è che questi signori, invece di tenere per sé questa loro buffa fissazione, ne hanno addirittura tratto un soggetto per un videogioco. È perciò inevitabile che da un'idea così insulsa non possa che nascere un prodotto mediocre. Il gioco è rimasto pressoché invariato rispetto ai suoi predecessori: si tratta di una corsa contro il tempo che attraversa tutto il globo. Ogni tappa deve essere percorsa entro un determinato numero di secondi pena l'automatica e definitiva esclusione dalla gara. L'unica variazione, oltre ovviamente alla grafica dei paesaggi e delle macchine, è l'introduzione di un turbo booster (un dispositivo che può lanciare l'auto a una velocità supersonica) che si attiva automaticamente se si mantiene la velocità massima per qualche secondo. L'idea potrebbe anche essere carina se non fosse che, una volta attivato il booster, l'auto diventa assolutamente ingovernabile. "Quando, nel 21-esimo secolo, vi troverete a viaggiare a 200 miglia orarie, starete soltanto ingorgando il traffico!". Così afferma uno slogan sul retro della confezione del gioco. Può essere, ma se così sarà, c'è da sperare che le autovetture siano più affidabili di quelle di *Outrun 2019*.

• Vordak







In *Outrun 2019* vi capiterà spesso di domandarvi se i piloti abbiano vinto la patente alla Ruota della Fortuna o in un concorso di biscotti per cani. La risposta verrà fornita in una prossima recensione di Vordak, per ora ...mma...eheh!

PROVE MD MEGADRIVE

GP Power 59

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Belli gli sfondi anche se non troppo vari.	Azzeccati i rumori, buone le musiche.	La macchina in alcuni tratti è praticamente incontrollabile...	Dopo poche partite riuscirete a finire anche il livello più arduo.
7	8	5	4

COMMENTO

Non c'è molto da aggiungere: stavolta la Sega ha proprio toppato. Certo, fare un seguito di Out Run non è un'impresa da poco e non ci si può aspettare un prodotto originalissimo, però potevano almeno provarci. Tutto sommato i programmatori erano sulla buona strada, lo dimostrano la grafica e le musiche decisamente azzeccate; purtroppo sono le uniche note positive del gioco. C'è inoltre da chiedersi che senso abbia fare un gioco di guida velocissimo se poi la macchina non si riesce a guidare bene. Forse, per ovviare a questo inconveniente, i progettisti hanno pensato di facilitare i giocatori mettendo infinite possibilità di continuare, ma così facendo hanno soltanto aggiunto ad una scarsa giocabilità una longevità pessima. Interesserà ai possessori degli altri tre episodi solo per completare la collezione.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Outrun 2019
Casa	Sega
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Infiniti
Livelli di difficoltà	3

GUIDA

SOTTO CONTROLLO

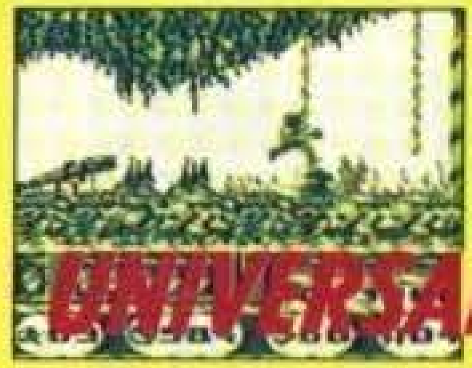
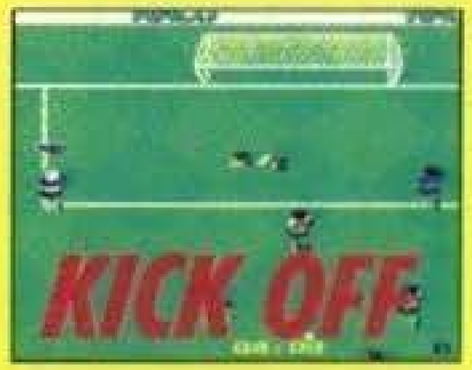
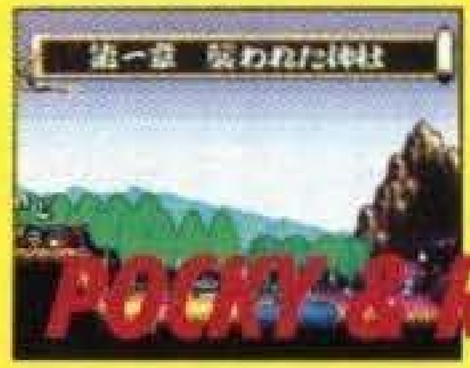


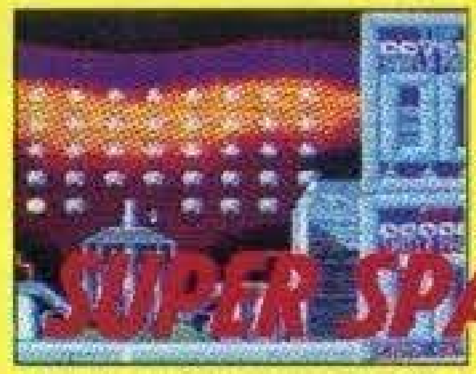
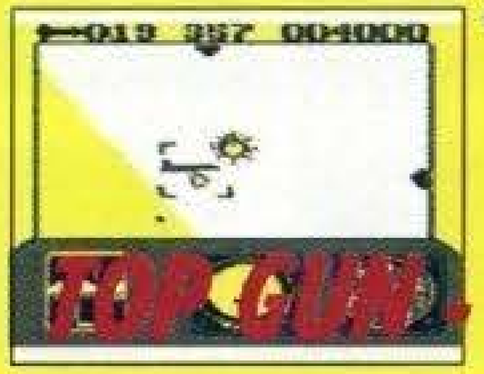
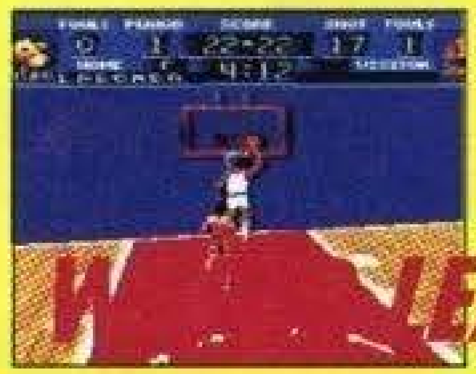
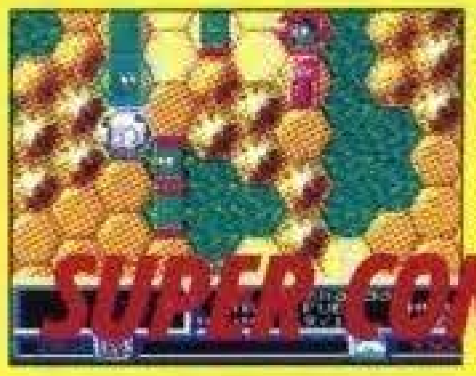
AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

Game Flash

Tornano, dopo un mese di pausa riflessiva, i Game Flash. In queste due pagine cercheremo di fornirvi una panoramica sulle nuove uscite italiane e su qualche titolo che non ha trovato spazio nelle recensioni. Buona lettura!!!

TITOLO	CASA	CONSOLE	DISTRIBUZ.	GENERE	GIOCATORI	CONTINUA	GRAFICA	SONORO	LIV. DIFF.	COMMENTO	VOTO
 UNIVERSAL SOLDIER	Accolade	Game Boy	Leader	Azione	1	Sì	7/10	7/10	2	Il gioco è praticamente identico a *Turrican II*, titolo Rainbow Arts che riscosse un certo successo su Amiga e C64, tranne per alcuni particolari come gli sprite dei personaggi, ecc. È abbastanza divertente, anche se lo schermo del Game Boy crea qualche problema (anche per la difficoltà, in alcuni punti alquanto elevata, del gioco stesso). Pretesto per questa conversione (avevamo già avuto modo di recensire quello per Mega Drive) è il film (*Universal Soldier*, appunto) con i bestioni Jean-Claude Van Damme e Dolph Lundgren. Consigliato agli amanti del genere e ai possessori di undici decimi per occhio.	79
 KICK OFF	Imagineer	SNES (PAL Version)	Leader	Calcio	1-2	No	7/10	7/10	1	Il *Kick Off* di Dino Dini perde molto del suo fascino su Super Nintendo, anzi, non sembra neanche lo stesso gioco: la giocabilità e la frenesia delle azioni a centro campo, la velocità delle corse verso l'area e i particolari che hanno reso grande questo gioco su Amiga non rendono affatto su questa piattaforma. Si tratta dunque di un gioco di calcio decisamente debole che si lascia giocare: se siete amanti del genere vi consigliamo di aspettare l'uscita di *Pro Striker* o *Super Formation Soccer II*, titoli decisamente superiori sia dal punto di vista grafico/sonoro che da quello della giocabilità.	50
 SUPER SWIV	Storm/Sales Curve	SNES (PAL Version)	Leader	Sparatutto	1/2	No	8/10	7/10	1	Gli amanti del genere apprezzeranno sicuramente questo famoso sparatutto che, nelle sue recenti reincarnazioni, ha impazzato un po' su tutte le piattaforme: niente rallentamenti, animazioni e aggiornamento dello schermo fluidi e puliti, grafica e sonoro molto buoni e ottima giocabilità: manca, forse, quel tocco di originalità in più per rendere il tutto davvero appetibile... Tuttavia rimane un buon gioco, soprattutto per i guerrieri incalliti del joypad. La cosa più divertente è l'opzione a due giocatori in cui uno pilota l'elicottero e l'altro guida la jeep corazzata.	82
 POCKY & ROCKY	Natsume	SNES (PAL Version)	Halifax	Sparatutto	1/2	Sì	9/10	8/10	3	È la conversione di un famoso sparatutto coin-op, resa perfettamente in questa conversione per Super Nintendo. (Potete leggere la recensione completa della versione SNES, chiamata *Kikitakai* sul numero 16 di Gippi). In parte il gioco è stato migliorato in modo da godere delle capacità grafica del Super Nintendo. La difficoltà è abbastanza elevata, ma si tratta di una scelta cosciente e non di errori di valutazione, e la longevità ne giova. Consigliato a tutti: sia agli amanti degli sparatutto (per i quali è un "must" assoluto) che ai pacifisti, che potrebbero cambiare idea grazie al nostro caro procione.	93

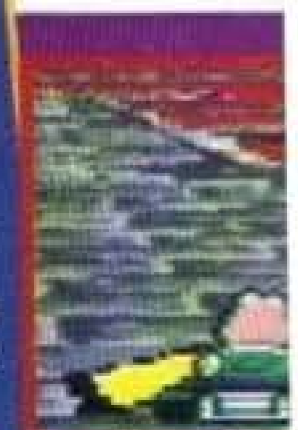
	SUPER SPACE INVADERS	Domark	Game Gear	Giochi Preziosi	Sparatutto	1/2	No	7/10	7/10	3	*Space Invaders* è stato il primo sparatutto della storia videoludica, il cui scopo era semplicemente quello di uccidere tutti gli alieni prima che atterrassero sulla Terra. Questo seguito mantiene le stesse caratteristiche (semplicità e coinvolgimento quasi maniacale) pur presentando numerose innovazioni: un look più moderno, power-up, guardiani di fine livello, ecc. Grafica e sonoro sono semplici ma il gioco è ugualmente bello e divertente. Anche il grado di difficoltà è ben calibrato. L'acquisto è sicuramente consigliato, anche perché si tratta di uno dei pochi sparatutto disponibili per il portatile Sega.	81
	TOP GUN - GUTS & GLORY	Konami	Game Boy	Halifax	Simulatore/Arcade	1	Passw.	7/10	6/10	3	Questo titolo è fondamentalmente un incrocio tra un simulatore di volo vero e proprio e un gioco arcade: del primo ha la struttura generale (missioni, livelli di difficoltà, diversi velivoli, ecc.) del secondo ha certi aspetti tipici (l'assenza delle fasi di decollo e di atterraggio, l'immediato scontro con i nemici, ecc.). È possibile scegliere diversi scontri, cinque missioni di bombardamento o intraprendere una carriera completa (che è poi il vero cuore del gioco). Il grosso difetto di *Top Gun* consiste nel volersi destinare sia agli esperti che ai novizi, risultando, di fatto, inadatto per entrambi.	49
	W... LEAGUE BASKETBALL	Nintendo	SNES	Linea GIG	Sportivo	1/2	Salvat.	5/10	5/10	1	Un buon gioco di basket con molte opzioni, che tiene in memoria 60 squadre (distribuite in sei leghe mondiali) e 120 giocatori. La stagione è organizzata in 18 incontri regolari più eventuali play-off. Gli schemi e le varie caratteristiche dei giocatori sono molto interessanti (potrete scegliere tra sette schemi d'attacco e sette di difesa), anche se il gioco in sé, una volta sul parquet, ha un po' di cedimenti ed è, forse, un po' troppo lento. Le animazioni e l'uso del Mode7 sono stati realizzati con molta cura, ma la principale novità del gioco è costituita sicuramente dalla visuale in prospettiva, da dietro i giocatori.	80
Wayn 	WA... WORLD	T-HQ	SNES	Import	Piattaforme/Azione	1	Si	6/10	6/10	1	Vi ricordate i due pazzi protagonisti del film *Fusi di Testa*? Questo videogioco è ispirato proprio a quei due strani personaggi. Uno dei due viene rapito e l'altro deve, naturalmente, superare numerosi livelli per andare a salvarlo, combattendo contro strumenti musicali e casse stereo che lanciano scariche elettriche. La giocabilità è decisamente bassa (il tutto si riduce a saltare sulle piattaforme e a sparare sui nemici) e la difficoltà, forse, troppo elevata fin dal primo livello. Non ve ne consigliamo l'acquisto, si può trovare qualcos'altro sul mercato che renda maggiormente merito al Super Nintendo.	40
	SUPER CONFLICT	Vic Tokai	SNES	Import	Wargame	1	2/10	1/10	1		Di wargame per il SNES non se n'erano ancora visti, con l'eccezione di un certo *Gundam F91* apparso nei primi mesi dall'uscita della console. Ed ecco arrivare un prima tentativo di conversione di wargame da tavolo. Evidentemente non ci siamo ancora. La grafica è piuttosto orrenda, la varietà delle unità a disposizione è veramente scarsa, e il sistema per risolvere i combattimenti è troppo semplificato. Ci si ritrova in fondo davanti a una pessima simulazione anche se bisogna ammettere l'efficienza del sistema di controllo che riprende alla stragrande quello di un Powergame di tanti anni fa su Pc-Engine: il mitico *Nectaris*! Cercate di evitare questo titolo, anche se siete degli appassionati del genere.	55
	CAL RIPKEN JR. BASEBALL	Mindscape	SNES	Import	Sportivo	1-2	Passw.	6/10	6/10	1	Di giochi di baseball per Super Nintendo comincia a esserci una vera e propria inflazione! All'interminabile schiera di titoli di provenienza nipponica si aggiunge ora questa cartuccia americana, che non presenta comunque grosse innovazioni, salvo per un paio di particolari. Si segnala innanzitutto una maggiore difficoltà in fase di battuta: scordatevi di infilare un home-run dietro l'altro, qui i lanciatori sanno il fatto loro! L'altra novità è rappresentata dalla possibilità di giocare in coppia contro il computer: in difesa un giocatore lancia e l'altro si occupa dei difensori sul campo, in attacco ci si alterna alla battuta. Se cercate un gioco per divertirvi con un vostro amico potrebbe essere carino, altri-	74

SUPER

IL MIO E UN 50CC! IL TUO COS'E?

All'inizio avrete la sceita tra due sole categorie di kart con cui gareggiare: la categoria 50cc (facile!!!) e quella 100cc (normale). Una volta che avrete vinto tutte le gare in quest'ultima categoria, vi apparirà una nuova opzione che vi permetterà di concorrere nella categoria 150cc (moooolto difficile!)





Cercate di ...
le frecce pe...

LA COPPA DEI FUNGHI

È sicuramente uno dei circuiti più facili da superare e vi fornisce un'ottima occasione per familiarizzare con i diversi kart a vostra disposizione.

Ci sono ben 12 blocchi bonus: potrete scegliere le varie opzioni possibili.





Su questo rettilineo troverete un sacco di monete da raccogliere. Se ce l'avete, usate un fungo in questo punto.



La guida sulla terra è piuttosto difficile: potrete scivolare in curva e certe curve sono molto strette. Piuttosto che uscire di strada vi conviene rallentare

Se avete un fungo usatelo per sfruttare questa scorciatoia senza rallentare troppo.

Se volete raccogliere i bonus contenuti in questi due blocchi dovrete saltare sopra i trampolini.

La difficoltà magg... questo livello, è r... cadere nel vuoto. ... e il fungo sono gl... più utili, nella Val... tasmi.







Quando capiterete sui sassi cercate di non accelerare troppo e di curvare piano, dando dei piccoli colpetti sulla croce direzionale.

Se usate un fungo poco prima del salto potrete tagliare una buona parte del circuito.

Il miglior gioco per Super Nintendo non avrà più segreti dopo l'intervento del Dottor Dupont. Monetine, scorciatoie, sportellate, armi e bonus. In questa guida trovate tutto quello che non avete mai saputo giocando a *Super Mario Kart*. Ma l'Help di questo mese continua con tutte le mappe di *Ecco* per Megadrive.
Non dimenticatevi che la saggezza e la conoscenza (nel campo dei giochi per console) del francese di Game Power è a vostra disposizione tutti i giovedì (agosto escluso) dalle 18 alle 19 al numero telefonico 02-33100413.

Questo livello non è poi così difficile come sembra. Dovrete stare attenti alle pietre che vanno su e giù a ritmo regolare e ai salti, se non volete cadere nella lava. Infine fate molta attenzione a non prendere male le curve, altrimenti andrete a sbattere contro i muri o gli spigoli.

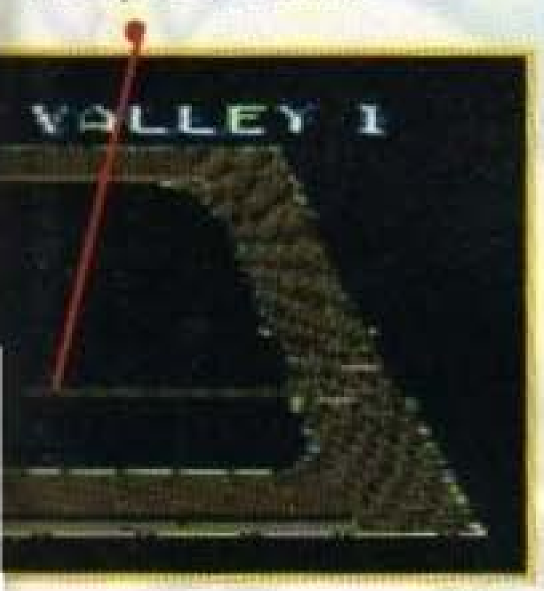




State attenti a questi tratti di pista pieni di polvere. Si slitta molto facilmente.



Se avete una piuma potrete raggiungere questa scorciatoia (che è piena di monete).



... MI SCELGO PER LA CORSA?



Mario è piuttosto rapido e prende abbastanza bene le curve (in uscita tende ad andare leggermente in sovrasterzo). Sebbene non sia il più veloce le sue caratteristiche medie fanno di lui un'ottima scelta.



Luigi guida più o meno nello stesso modo di Mario (per forza, sono fratelli!) tranne, forse, per una maggiore aderenza sull'asfalto.



Se cercate un kart con molta ripresa e una buona aderenza dovrete assolutamente scegliere quello della Principessa. Curva leggermente meglio di Mario.



Yoshi e la principessa hanno più o meno le stesse caratteristiche, anche se il piccolo drago verde sembra avere più ripresa. È un'ottima scelta per i giocatori alle prime armi.



È già abbastanza incredibile che Bowser riesca a entrare nel suo kart! È molto lento in ripresa e la sua stazza gigantesca gli dà un'inerzia notevole (utile in caso di scontro ma drammatica in curva!). In compenso possiede uno dei kart più potenti, assieme a Donkey Kong Jr.



Il nostro simpatico scimmiotto (non stiamo parlando di Neon, per una volta!) ha in assoluto il kart più veloce di tutti, ma è soggetto agli stessi problemi di Bowser. Se siete un esperto di Super Mario Kart, sceglierete lui e sarete i primi a tagliare il traguardo.



Con la tartaruga Koopa potrete stabilire veri record. Non è estremamente veloce, curva molto bene e possiede un'ottima aderenza. Il suo unico vero handicap sta nella sua leggerezza: viene sbattuta via dalla pista molto facilmente dagli altri concorrenti



Toad ha praticamente le stesse caratteristiche di Koopa e potrebbe perfino batterlo in gara, data la sua accelerazione leggermente migliore.





Prendete la curva molto larga e stringete al massimo verso l'interno.

Mollate bucce di banane e gusci verdi per quelli che v'inseguono.

La cosa migliore per fare il salto senza riscontrare intoppi all'arrivo è allinearsi tra due tubi. Se avete un fungo di riserva è il momento di usarlo per tagliare un bel pezzo di circuito.



Il Circuito di Mario 2

La parte più divertente di questo circuito è senz'altro il salto, verso la fine. Per il resto non è particolarmente difficile.

ARIO KART

http://www.oldgamesitalia.net/

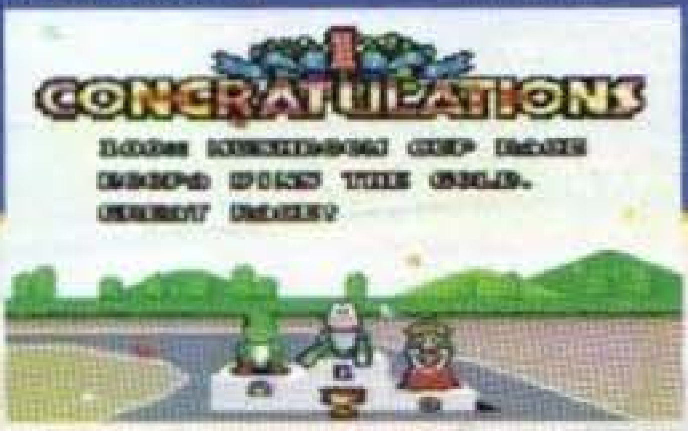


LA COPPA DEI FIORI

IL PUNTEGGIO A FINE GARA

Alla fine di ogni gara vi verrà assegnato un punteggio in base alla vostra posizione di arrivo. Se tagliate il traguardo per quinti o peggio, perderete una vita e dovrete rifarvi la gara da capo. Drammatico!

Primo posto = 9 punti
Secondo posto = 6 punti
Terzo posto = 3 punti
Quarto posto = 1 punto





Questa curva è piuttosto difficile da prendere. Evitate di slittare.

L'irregolarità di questo circuito ne costituisce la principale difficoltà. La pista è piena di buche e di dossi, quindi state all'occhio.



L'Isola del Cioccolato 1



Evitate la pozzanghera. Se ci capitate dentro cercate di non curvare troppo, altrimenti finirete in testa-coda. Usate il fungo per oltrepassarla senza intoppi.



Cominciano le prime vere difficoltà! State attenti perché cadere nel vuoto è molto più facile di quanto si possa credere. I blocchi di legno ai bordi della pista spariranno, una volta colpiti. Potrete fare un buon uso delle piume.

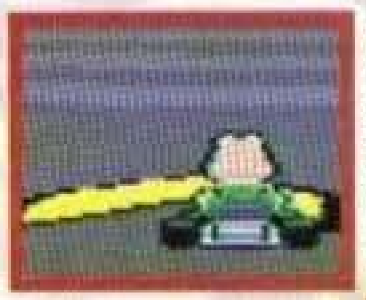


State attenti a questa parte scivolosa del circuito.



La Valle dei Fantasmi 2

Usate il fungo!



Questa freccia turbo si rivelerà molto utile soprattutto nell'ultimo giro, quando un tarpano cercherà di tagliare la pista davanti a voi.



Il Circuito di Ma

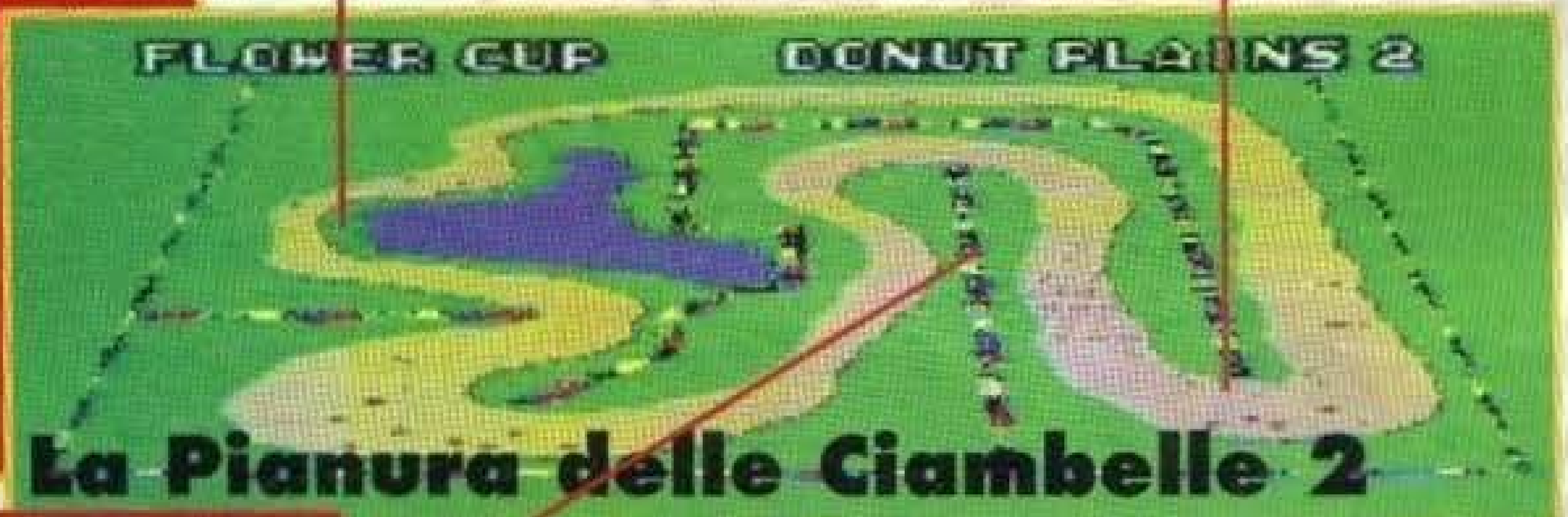
Questa curva è veramente molto stretta. Andateci piano altrimenti finirete fuori pista!



Evitate queste talpe o viaggerete alla velocità di una lumaca. Saltate varie volte per sbarazzarvene.

In questo circuito dovrete imparare a prendere molto bene le numerose curve strette. Se usate un kart con una buona aderenza al terreno non dovreste avere problemi. Nel caso contrario....

Attenti a non finire nell'acqua.



La Pianura delle Ciambelle 2







Mi pare una buona occasione per usare una piuma.

Dovrete stare molto attenti alle curve perché sono tutte ad angolo retto. Le piume sono i bonus più utili in questa gara.

Questo è un vicolo cieco. Ma se avete una piuma potete tentare di tagliare un pezzo del circuito



Cercate di beccare questa freccia turbo!



Il Castello di Bows



State attenti a non sbagliare un salto.

LA CUPIDIGIA A VOLTE E UN PREGIO

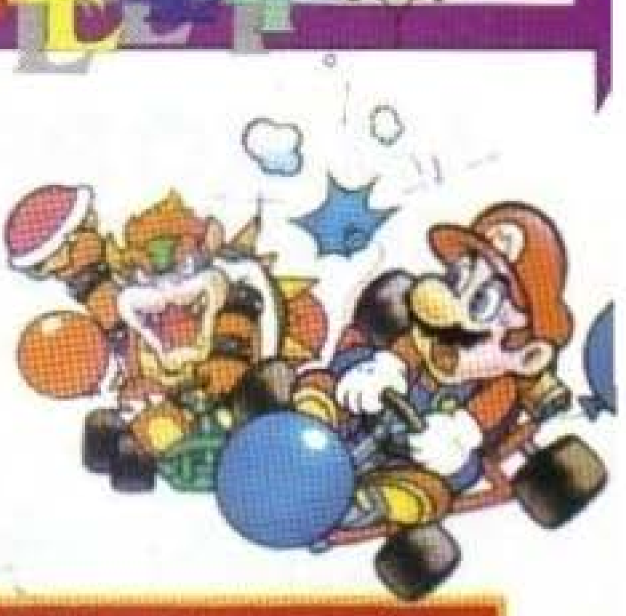
In Super Mario Kart, più monete raccoglierete e più veloci andrete (fino a un massimo di 10 monete). Ogni moneta raccolta dopo la decima non aumenterà la vostra velocità, ma si rivelerà utile in caso di scontri con altri concorrenti o nell'eventualità di un incidente. Ricordatevi che queste monetine fungono anche come armatura!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

COPPA DELLE STELLE



State sulla destra se volete raccogliere i vari bonus.





La spiaggia di Koopa 1

Questo circuito non è particolarmente difficile: non dovrete curvare molto. Tuttavia dovrete sempre cercare di stare sulle parti di pista che vi permetteranno il migliore attrito (quindi evitate l'acqua e le piante) ed evitare di cadere nell'acqua profonda (blu scuro).



State attenti ai pesci che rimbalzeranno sulla spiaggia.

Tutti i nostri concorrenti si sono talmente divertiti sull'isola del cioccolato 1 che hanno deciso di ripetere l'esperienza su un percorso simile. Il problema maggiore sarà costituito dall'enorme lago di cioccoleta a metà circuito.

Cercate di raggiungere la piattaforma in mezzo alla palude per essere più veloci (se volete, potete usare anche un fungo)

Questo posto è l'ideale per usare un fungo o sorpassare un avversario.



L'isola del cioccolato 2

I blocchi bonus si trovano subito dopo la linea d'arrivo, dandovi così la possibilità di scegliere una delle opzioni disponibili sin dall'inizio. Dovrete esser molto abili e prendere velocemente i tratti più "lenti" del percorso.

Oops! Una piccola scorciatoia.





Mi sembra il posto giusto per usare una piuma... che ne dite?

Il percorso è ghiacciato, ma anche pieno di ostacoli di ogni genere. State molto attenti: ricordatevi che la gara è abbastanza corta e che dovrete curvare continuamente verso

In questi tratti ci sono dei blocchi di ghiaccio che potrebbero ostacolarvi. Se li urterete verranno distrutti. Al giro successivo, ricordatevi di quelli che avete già colpito!!!

Attenti a questa curva, altrimenti... Plouf!





Il lago di vaniglia 1

un passo falso e.... Argh!





Il castello di Bowser 3

Ogni percorso nel castello di Bowser è una vera e propria sfida! Non dovrete curvare quanto nel castello 2 ma sarà comunque necessario essere molto precisi se volete arrivare tra i primi quattro.

In questo punto potrete scegliere tra ben 3 corridoi diversi: ognuno ha i suoi pregi e difetti. Scegliete quello che preferite con attenzione!

Questo è un ottimo punto per tagliare una parte del circuito, se avete la piuma!!!

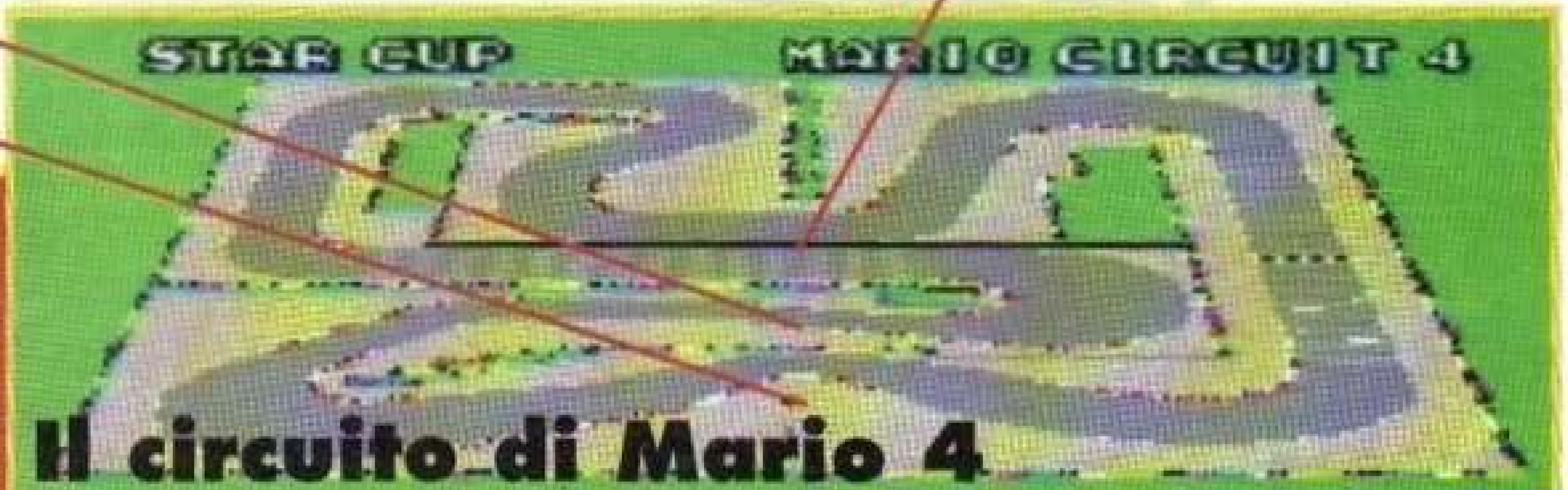




Passate attraverso questi tubi.

In questo punto c'è una piccola scorciatoia!

Ecco l'ultimo circuito del campionato. Non è particolarmente difficile ma i vostri avversari andranno veloci come schegge, quindi raccogliete più monete possibile. Se vincerete anche questa lega nella categoria 100 cc potrete accedere



Il circuito di Mario 4

LA COPPA SPECIALE





Se fate la curva troppo larga potreste incontrare qualche talpa disposta a lavarvi i vetri

GABOLETTA DIVERTENTE

Per partecipare a una gara in forma rimpicciolita, al momento della scelta dei personaggi, tenete premuto il pulsante Y mentre premete quello A. Non che sia utilissimo, ma può essere divertente quando si gioca in due. Arf! Arf!

A questo ponte manca un pezzo... saltate, ma preparatevi a curvare subito a sinistra appena atterrati dall'altra parte.







La pianura delle ciambelle 3

Questo percorso è in assoluto uno dei più difficili di tutto il gioco. Dovrete attraversare due ponti pericolosissimi e dovrete fare delle curve a "U", spesso ad alta velocità, quindi impugnate bene il joypad!

Qui troverete un singolo blocco bonus che potrebbe rivelarsi utile.







Questo mi sembra un ottimo posto per abbandonare qualche buccia o un guscio verde per i vostri inseguitori.



La spiaggia di Koopa 2

In questa gara vi consiglio di rimanere sempre sulla sinistra del percorso, sulla terraferma.
Quando attraverserete l'acqua bassa, state attenti a non cadere nelle buche in cui è, invece, più profonda (zone scure). È meglio lasciar perdere il blocco bonus che sta in mezzo alla baia.

Armi, bonus & C.



GUSCIO ROSSO: È paragonabile a un grosso missile autoguidato. Una volta lanciato si dirigerà automaticamente verso il nemico più vicino.



GUSCIO VERDE: È praticamente uguale a quello rosso tranne per due piccoli particolari (non tanto piccoli, per la verità!). Non si dirige automaticamente e viene sparato dritto nella direzione nella quale state andando (quindi occhio alla mira); rimbalzerà su tutte le pareti fino a colpire un avversario, un oggetto o finché non cadrà in acqua. Potete anche depositarlo dietro di voi come una volgare buccia di banana.



PIUMA: Con la piuma potrete eseguire salti incredibilmente lunghi e alti che vi permetteranno di attraversare burroni enormi o barriere. È molto utile per tagliare certi pezzi del tracciato o per evitare gli ostacoli.



STELLA: Quando prenderete questo bonus sarete invincibili per una quindicina di secondi. Andrete molto più veloci degli altri e, se li colpirete, li costringerete subito a un pericoloso testa coda. Wow!



MONETA: Raccogliete più monete possibile: non solo vi serviranno ad andare più veloci, ma anche come protezione contro i nemici. Quando non avrete più monete il minimo scontro con un avversario vi manderà in testa coda.



BANANA: Le bucce di banana vi manderanno in testa coda. Cercate di piazzarle nei punti in cui passa più gente, ricordandovi, naturalmente, di evitarle al giro successivo, se nessuno ci è finito sopra!



FUNGO: Il fungo di Mario funziona come un "turbo". Quando schiaccerete il pulsante A, otterrete una spinta supplementare, ma state attenti a non perdere il controllo. Usatelo sopratutto nei rettilinei per prendere certe scorciatoie senza dover rallentare oppure appena prima di un trampolino per eseguire un salto mega-galattico (provare per credere!).



FULMINE: è sicuramente il bonus più interessante del gioco anche se è molto raro riuscire a beccarlo. Quando lo userete, un fulmine attraverserà tutto lo schermo e rimpicciolirà tutti i vostri avversari con tutte le conseguenze del caso. Se siete proprio sadici potete anche divertirvi a farne delle stupende piadine passandoci sopra (Gniark! Gniark!).



FANTASMINO: potrete raccogliere questo bonus solo nei duelli nell'arena. Con questa opzione diventerete invisibili per oltre un minuto e nel momento in cui l'attiverete, fregherete un bonus all'avversario (sempre che ne abbia uno!).



BLOCCHI BONUS: quando passerete sui blocchi bonus (dipinti sulla pista) raccoglierete un'opzione a caso con una specie di slot-machine. Potrete fermarla premendo il pulsante A e, se siete molto abili e un po' fortunati, (secondo tutta la redazione, la mia è soltanto fortuna!), potrete quasi sceglervi il bonus migliore.



FRECCE: Le frecce dipinte sul terreno vi offriranno lo stesso effetto di un Fungo. Approfittatene, è gratis!



TRAMPOLINI: i trampolini vi serviranno per saltare oltre i burroni, ma fate attenzione: spesso sono messi appositamente in un punto per impedirvi di prendere alcuni bonus. Giudicate voi se vi conviene evitarli o meno. Se usate un fungo appena prima di uno di questi trampolini, farete un salto allucinante (approfittatene per tagliare una parte del circuito! Hehehe!).

I pochissimi blocchi di legno, posti per impedirvi di cadere, fanno di questo percorso uno dei più difficili, quindi guidate con prudenza. Cercate di rimanere al centro della pista ed evitate le numerose buche. Se vedete che non ce la fate proprio e state per cadere, provate a saltare, non si sa mai!



In questo punto una piuma farebbe molto comodo.



La valle dei fantasmi 3

Se avete con voi un fungo è il momento di usarlo.







Eccoli qua, i maledetti blocchi di ghiaccio!

Questo circuito sembra molto più difficile di quanto lo sia in realtà. Sì, è vero, il laghetto in mezzo alla pista è molto grande, ma non dovrebbe infastidirvi troppo. Il vostro problema maggiore sarà costituito dai blocchi di ghiaccio che potrebbero ostacolarvi.

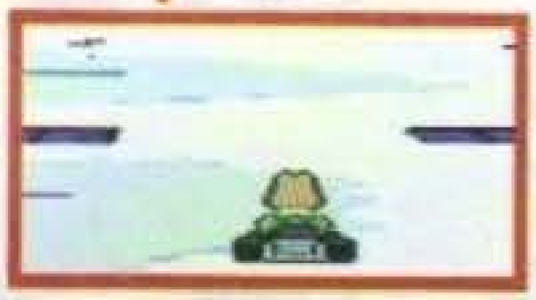


Il lago di vaniglia 2



Se avete la piuma, usatela per saltare questa fessura.

Yup! Una scorciatoia molto utile.



TECNICHE GENERALI

-La partenza:
Se volete fare una partenza folgorante dovrete trovare la giusta quantità di gas da dare prima del via, secondo il kart che usate e delle condizioni della pista. Darne troppo vi farà slittare in partenza, facendovi così perdere secondi preziosi, mentre darne troppo poco vi farà partire alla velocità di una lumaca. Sperimentate vari dosaggi o, se avete l'orecchio molto fine, state attenti al rumore del vostro motore.

-Le scorciatoie:
In molto circuiti esistono scorciatoie, più o meno facili da raggiungere, che vi faranno guadagnare secondi preziosi. Spesso dovrete usare un bonus per raggiungerle o per approfittarne pienamente (tipo una piuma o un fungo-turbo).

-Tagliare gli angoli:
Potrete usare la piuma per tagliare le curve ad angolo retto guadagnandovi qualche metro di vantaggio e senza dover spostare il "dito" dall'acceleratore.

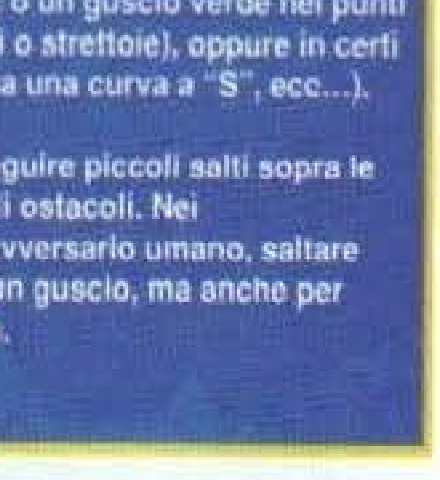
-Slittare:
A volte slittare in curva può essere molto più conveniente che rallentare. Provate così: entrate larghi nella curva e curvate subito verso il suo interno, senza togliere il piede dell'acceleratore. Basterà poco allenamento per comprendere i vantaggi di questo trucchetto.

-Ostacolare l'avversario:
Una delle migliore tecniche per ostacolare un vostro inseguitore consiste nel mollare una banana o un guscio verde nei punti in cui la pista si fa più stretta (ponti o strettoie), oppure in certi posti strategici (in curva, in mezzo a una curva a "S", ecc...).

-I salti:
Usando i pulsanti L e R potrete eseguire piccoli salti sopra le bucce di banane o oltre certi piccoli ostacoli. Nei combattimenti in arena contro un avversario umano, saltare può essere molto utile per evitare un guscio, ma anche per fare un'inversione quasi istantanea.



Ci sono parecchie monete invisibili lungo il percorso. State molto attenti a non scivolare fuori dalla pista: tutte le curve sono ad angolo retto; per di più, numerosi blocchi di pietra che salgono e scendono cercheranno di ostacolarvi. Occhio! Se riuscirete a vincere anche questa lega potrete gustarvi la magnifica sequenza finale!!!



Vai di turbo, fratello!



Passate a destra, rimanendo sul bordo sinistro.



La pista arcobaleno



C'era una volta





Durante l'introduzione del gioco si possono ammirare dei delfini che stanno giocando nel loro giardino subacqueo mentre Ecco continua a balzare fuori dall'acqua, eseguendo salti sempre più alti. Proprio durante uno dei salti più alti un disastro colpisce la popolazione di Oceansville. Un forza maletica e ultraterrena ha risucchiato tutti gli abitanti con un potente vortice portandoli in caverne profonde e oscure. E così inizia l'incredibile avventura di Ecco per salvare i suoi amici.

Questo livello di allenamento vi permetterà di prendere confidenza con i vari movimenti che può compiere Ecco. Capirete anche chi sono veramente i vostri nemici. I salti costituiscono i movimenti più difficili da imparare ma fare un po' di esperienza non potrà che tornarvi utile nei livelli successivi.... Buona fortuna.

Proprio in questo punto dovrete oltrepassare un ostacolo. Usate i pulsanti B e C per aumentare la vostra velocità ed eseguire un bel salto.

Evitate queste meduse perché, come ogni altro nemico del gioco, vi faranno perdere preziosi punti di energia vitale. Non permettete che il vostro livello di energia sia troppo basso se non volete andare incontro a una fine prematura. Mangiate i pesciolini piccoli per ricaricarvi.

Il giardino dei Coralli



I cristalli sono d'importanza vitale per il successo di Ecco. Lanciate un impulso sonar sui di essi per ottenere un messaggio o la chiave d'uscita del livello (all'estremità destra). Possono essere nascosti molto bene e trovarli potrebbe portarvi via un po' di tempo.

Un altro dei pochi amici rimasti al povero Ecco: queste orche vi daranno spesso dei messaggi (a volte un po' enigmatici) che potranno aiutarvi a capire cosa cercare nei livelli successivi.

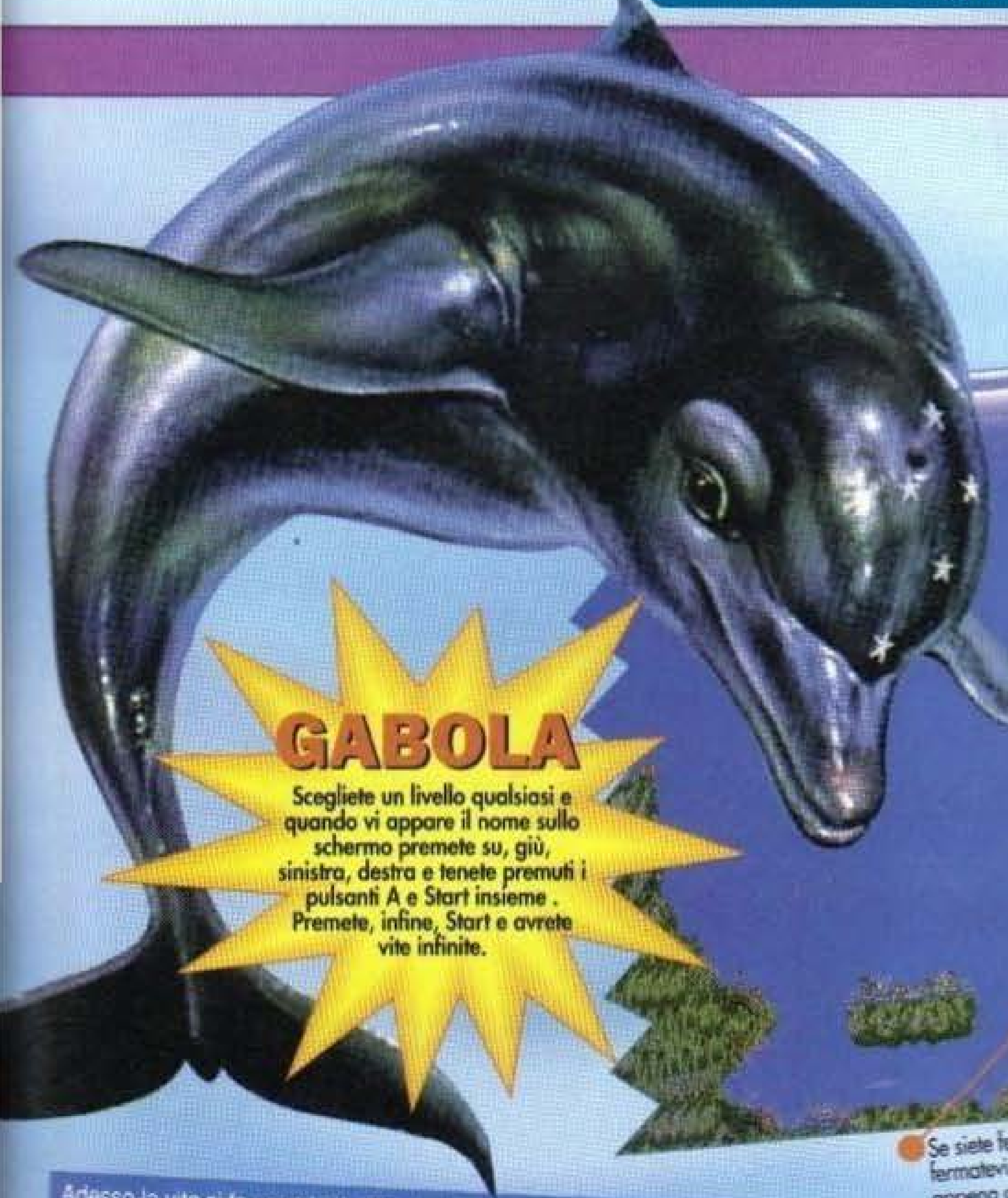
Ecco The Dolphin è sicuramente il gioco più originale dell'anno e ha come curioso protagonista un simpaticissimo delfino, che supera in intelligenza perfino Flipper (quello della serie televisiva, ricordate?). Ecco deve assolutamente ritrovare il suo branco scomparso e salvare i suoi amici risucchiati dal terribile vortice. Dovrà affrontare mille insidie più terrificante l'una dell'altra, come mari infestati da pescecani o pterodattili del periodo giurassico. A parte l'incredibile grafica e l'impressionante velocità di animazione, la Sega è anche riuscita a sfornarci uno dei giochi più originali dell'ultimo periodo, tanto che potrebbe essere il capostipite di un nuovo genere.

MEGADRIVE MD



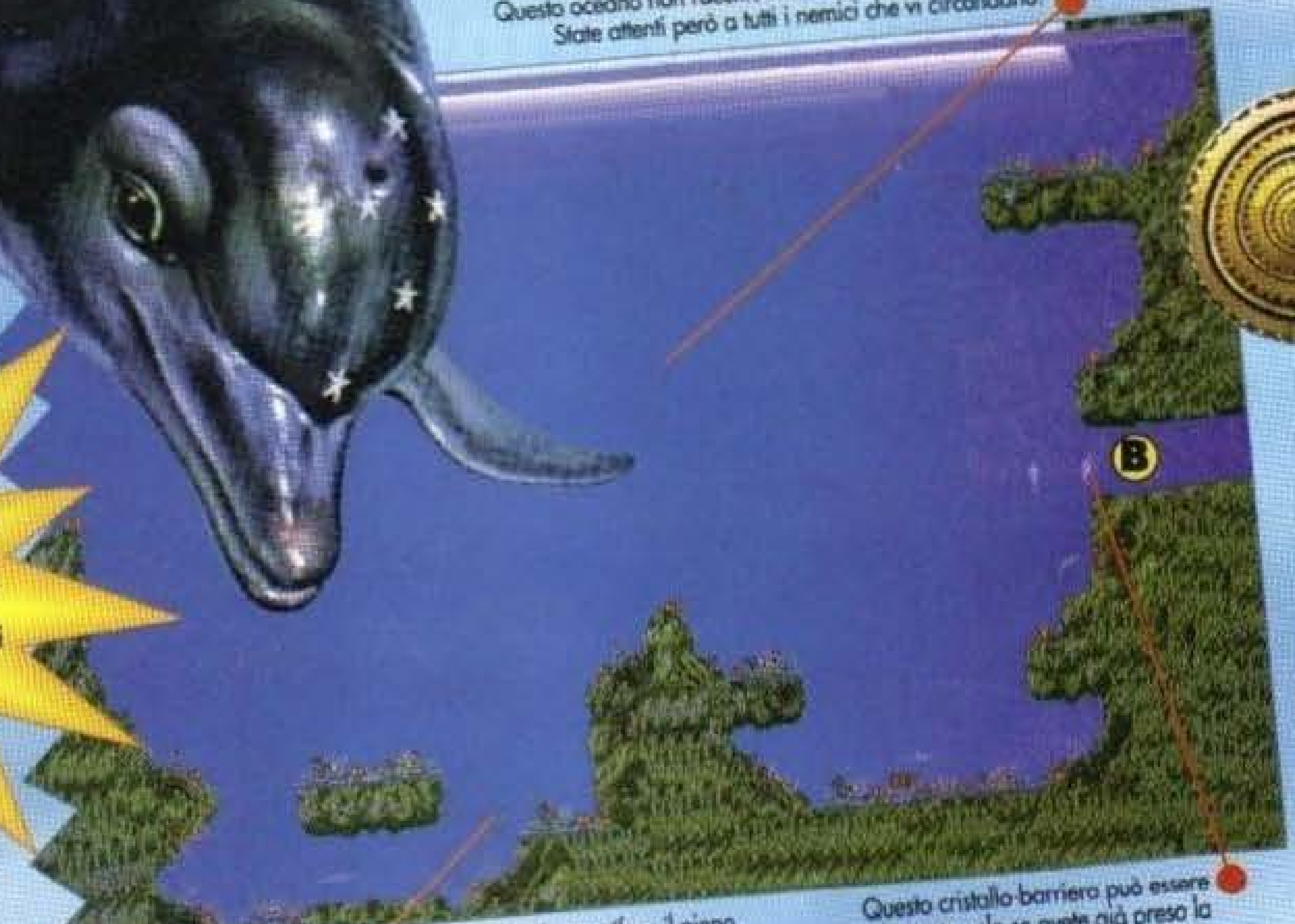
ECCO THE DOLPHIN

http://www.oldgamesitalia.net/



GABOLA

Scegliete un livello qualsiasi e quando vi appare il nome sullo schermo premete su, giù, sinistra, destra e tenete premuti i pulsanti A e Start insieme . Premete, infine, Start e avrete vite infinite.



Questo oceano non racchiude nessun tesoro particolare. State attenti però a tutti i nemici che vi circondano.

Se siete feriti e dovete rifare il pieno, fermatevi a mangiare un bocconcino appena avvisterete un branco di pesciolini. Nuotandoci in mezzo recupererete parecchia energia.

Questo cristallo-barriera può essere spostato solo se avete già preso la chiave nel cristallo precedente. Usando il sonar, il cristallo si sposterà e cadrà, permettendovi di completare il livello.



Adesso la vita si fa un po' più difficile dato che ci troviamo all'interno di caverne quasi completamente chiuse, che rendono la respirazione piuttosto ardua. Ci sono molti più nemici ed enigmi da risolvere e, in genere, questo livello è più complicato dei precedenti. Non disperatevi e usate spesso la mappa-sonar per sapere dove siete.

Spostate questa conchiglia verso le pietre di sotto in modo da distruggerle, dopodiché potrete entrare nella caverna e raggiungere i vari cristalli.

Nel gioco sono presenti numerose spine come queste. Non avvicinatevi, non vi fanno certo bene.

Questi pesci-palla sono piuttosto numerosi e possono diventare pericolosi. Se usate il pulsante B potrete caricarli e farli fuori (così come con altri nemici) prima che riescano a raggiungervi.

Caverne Sottomarine

YPNAINCX



Questo muro di ammoniti spinose può essere distrutto caricando i molluschi uno per uno, fino a creare un'apertura per poter passare senza sfiorarli. Fate attenzione perché, come ogni altro mollusco all'interno del gioco, vi danneggeranno, se li toccherete.

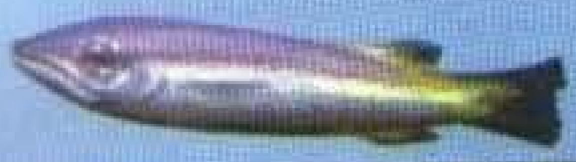
È inutile cercare di passare di qui, la corrente è troppo forte; ricordatevi sempre, comunque, che se un passaggio è bloccato c'è sempre un'altra via d'uscita e, a volte, potrete far crollare dei blocchi di rocce per fermare la corrente.

Assicuratevi di avere il pieno d'aria, perché una volta oltrepassato questo cristallo-barriera non potrete più tornare indietro a rifornirvi nella caverna superiore.

Assicuratevi di aver visitato il cristallo-chiave prima di proseguire nel livello o dovrete tornare indietro e rifarvi tutta la strada.

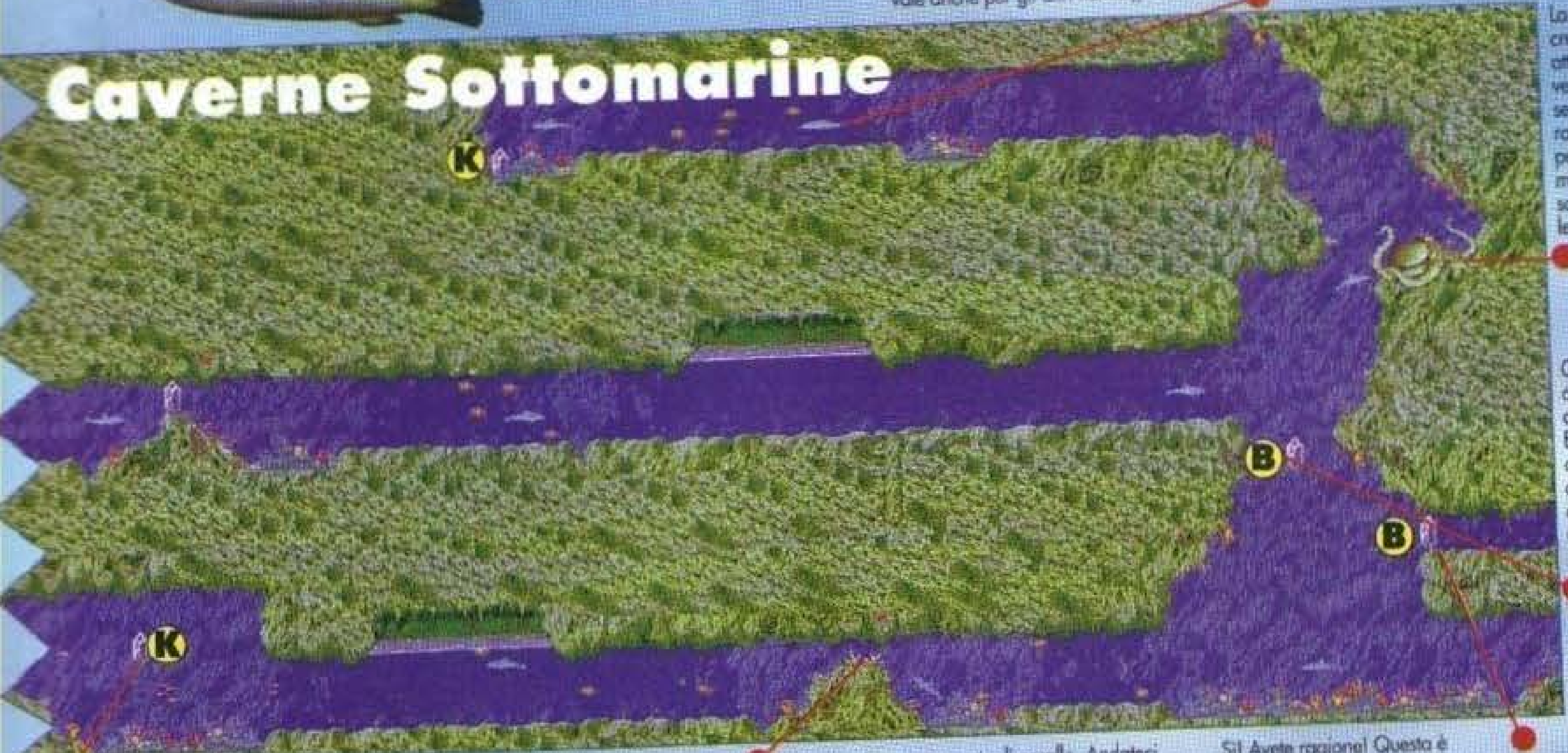
http://www.oldgamesitalia.net/





Quando otterrete la chiave di questo cristallo, state attenti ai numerosi pesci-palla che cercheranno di infettarvi con le loro pericolose punte. Il modo migliore per affrontarli, (che vale anche per gli altri nemici), è caricarli.

Caverne Sottomarine



La piovra è una creatura pericolosa che attacca molto velocemente, ma solo se nuotate troppo rapidi. Il modo giusto per oltrepassarla è muoversi con cautela e soprattutto moooolto lentamente.

Questa è solo una delle tante barriere che intralceranno Ecco nella sua lunga avventura. Per ottenere la chiave dovrete oltrepassare una piovra poco socievole!

Questo posto è l'ideale per Ecco, perchè contiene proprio tutto il necessario alla sua soprawivenza. Caricate i pesci per recuperare energia vitale, prendete un bel respiro e tornate in acqua. Andate finalmente a raccogliere la chiave e tornate alla barriera.

State attenti a queste punte di corallo. Andateci piano e mirate bene. Se le toccate potreste non tornare più dalle profondità dell'oceano.

Sì! Avete ragione! Questa è l'uscita! Ma come avrete subito indovinato è bloccata. Andate giù a prendere la chiave posta dalla parte opposta e potrete completare questo livello.



Questa laguna è un livello abbastanza particolare, infatti contiene tre delfini intrappolati e numerosi enigmi piuttosto difficili da risolvere. Dato che non è facile sopravvivere in questo labirinto di caverne, ricordatevi di usare spesso la mappa-sonar di Ecco, soprattutto se siete a corto d'aria o se vi siete persi.

Questa chiave vi permetterà a uscire dalla trappola. Usate il vostro sonar per spostare la stella marina verso gli ostacoli di roccia. L'importante è essere veloci.

Il vostro viaggio nella Laguna comincia in questo punto. Potete cominciare salvando il delfino incastrato sul fondo. E cercate di evitare i pescecani!

La conchiglia posta più in alto vi permetterà di rimuovere questa roccia. Uscirne sarà molto più difficile.

La Laguna

JNSBRIKY



CHIAVI

- **K** Dovrete prendere le chiavi di questi cristalli prima di poter passare oltre i cristalli barriera.
- **B** I cristalli-barriera servono esclusivamente a ostacolare il povero Ecco.
- **I** I cristalli-informazione vi daranno preziosi consigli su problemi presenti e futuri.
- **A** I cristalli-accesso appariranno più avanti nel gioco e permetteranno a Ecco di passare attraverso la maggior parte degli oggetto inanimati.
- Questo simbolo indica un delfino intrappolato che ha bisogno dell'aiuto di Ecco.
- **V** I cristalli di invulnerabilità vi daranno una protezione momentanea contro tutti i tipi di nemici.
- **P** Il potere dei cristalli di pterodattilo permette a Ecco di chiamare un rettile volante amichevole che lo scorterà fino alla fine del

In questo punto troverete il secondo delfino smarrito. Passate piano sopra di lui, vicino al dorso, e vi seguirà. Adesso potete riportarlo dai suoi compagni. Non dimenticatevi di raccogliere la chiave nel cristallo.

Questa è l'uscita da questo odioso livello: non sarà facile giungervi, ma potrete fare esperienza per superare i livelli successivi.

Per completare il livello finale dovrete essere molto abili nel manovrare la stella marina, usando il vostro sonar, verso le due rocce che vi bloccano l'accesso all'uscita. Le rocce si dissolveranno magicamente!

http://www.oldgamesitalia.net/

Le Correnti è un livello in cui il destino di numerosi delfini imprigionati è legato ai labirinti di tunnel e aglienigmi, che rendono ancora più difficile il compito di Ecco. La soluzione di questo livello richiede molta pazienza e astuzia.

Le Correnti

BQDPXJDS

Cominciate con calma, usando la roccia per farvi strada contro le correnti. Giungete fino in fondo alla caverna.

Saltando sopra questi isolotti potrete far ritornare i delfini smarriti al loro branco e accedere alla parte finale.



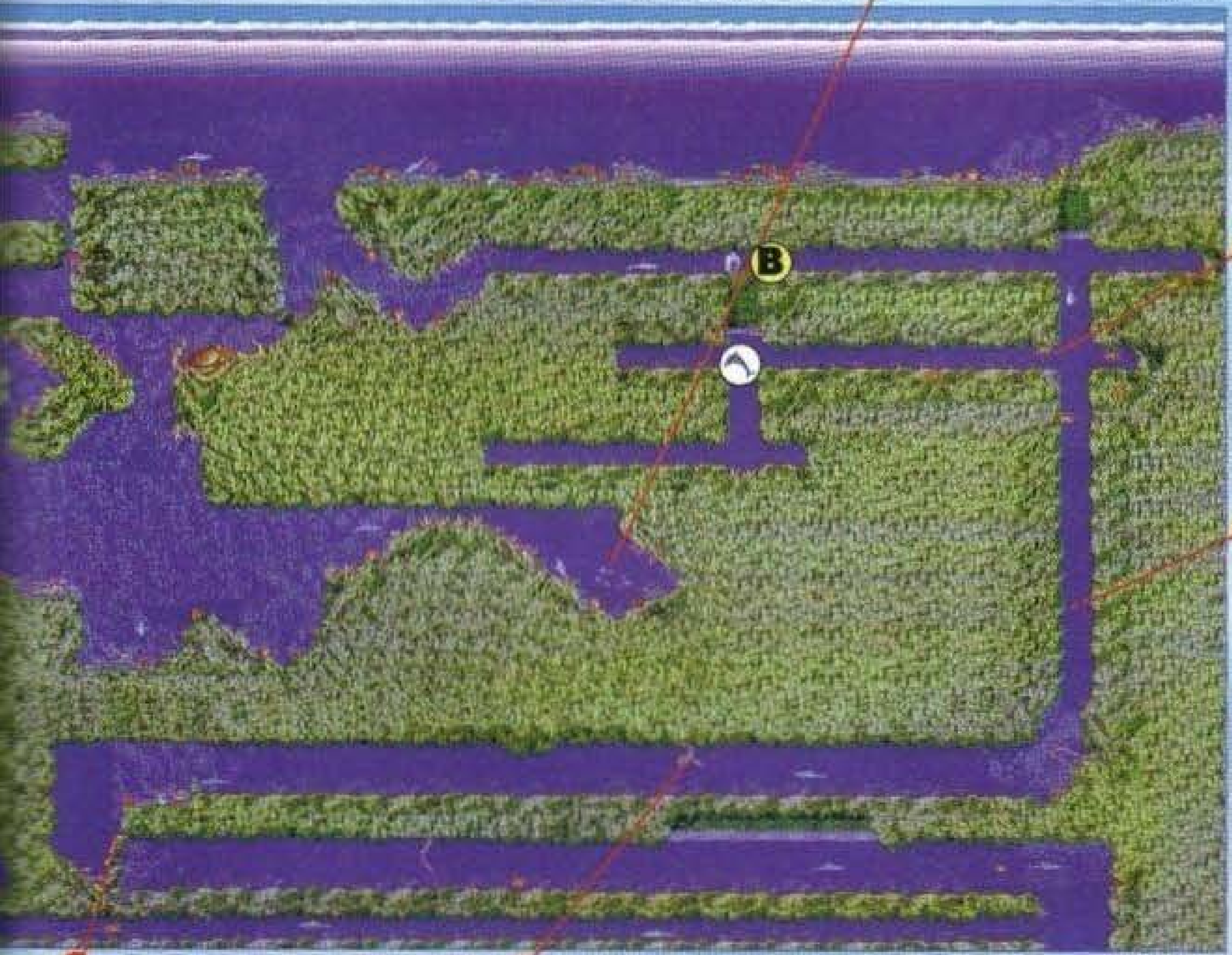
Se aumenta la profondità, diminuiscono anche le speranze di trovare aria. Cercate di trovare le ostriche (sono indicate come delle bollicine sulla mappa sonar) che liberano ossigeno: vi permetteranno di rifare il pieno.

Questa balena vi sarà di grande aiuto nei livelli più avanti, dandovi preziosi consigli.

Usando l'intelligenza superiore di Ecco e un po' di forza bruta, potrete rimuovere queste pericolose conchiglie e guadagnarvi l'accesso alla riserva d'aria nella caverna superiore e a un delfino intrappolato.

Questo è il passaggio che vi porterà all'uscita, ma non andateci primo di aver liberato il delfino al di sotto: ci arriverete solo rimuovendo l'ultima barriera.

Potreste anche chiedervi cosa ci fa questa stella marina qui in mezzo! Beh, capirete in fretta che si muove grazie al vostro sonar e che dovrete spingerla oltre la piovra per eliminare le rocce che vi ostacolano. Questa operazione è piuttosto difficile e non va assolutamente compiuta con troppa rapidità.



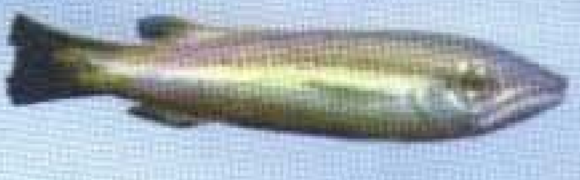


Questa è la strada per raggiungere l'ultimo delfino, ma porta anche al covo di molti granchi. Premete il pulsante B per eliminarli.

Questo tratto diritto vi permetterà di lanciare Ecco a tutta birra! Frenate prima di raggiungere il fondo o verrete acchiappati dal lungo braccio della lampreda.

Ancora una volta, questo muro, apparentemente impenetrabile, può essere distrutto usando la conchiglia di un mollusco (sopra).

Questa lampreda è molto veloce, come avrete notato, ma soprattutto molto pericolosa. Evitatela a ogni costo sorpassandola a tutta velocità.



GABOLA

Per scegliere un livello con vite infinite scegliete l'opzione password e inserite la parola P-L-E-A-S-E, seguita dalle seguenti lettere:

E-E:	Zona di Ghiaccio
F-F:	Zona delle Isole
G-G:	Lago dello Pteranodonte
H-H:	Città Eterna
I-I:	Caverne Sottomarine
K-K:	Città Profonda
O-O:	Ultimo Combattimento
Q-Q:	Spiaggia delle Origini
R-R:	Acqua Fredda
U-U:	Mare di Marmo
W-W:	Oceano Aperto
Z-Z:	Cresta dell'Onda

http://www.oldgamesitalia.net/



Cresta dell'onda
NTSBZTKB

Il nostro eroe dovrà fare ancora molta strada in questo livello dallo sfondo così familiare. Ci sono alcune correnti molto forti con le quali Ecco dovrà lottare e certe informazione vitali che vi verranno date da un'enorme balena blu.



Quando avrete finalmente raggiunto il fondo del pozzo troverete la solita conchiglia. Spingetela verso le rocce, come avete già fatto nei livelli precedenti, per farle sparire.



Potrete usare le stelle marine per rimuovere queste rocce. Il problema è che sono poste dopo le razze, alla fine del corridoio subacqueo (all'estremità destra). Siate rapidi e non perdete tempo con i granchi.

Oceano Aperto
EZYMZTK







Questo è uno dei livelli più semplici da completare, completamente privo di ostacoli a parte i numerosi pescecani incavolati! Hanno solo una cosa in testa: fermare la coraggiosa avanzata del nostro eroe e, contemporaneamente, riempirsi la pancia. Potrete salvarvi continuando a premere il pulsante B e caricando i nemici.

Arrivare in questa parte del livello non serve a nient'altro che a farvi perdere tempo e preziosa energia.

Zona di Ghiaccio
HZIFZBMF



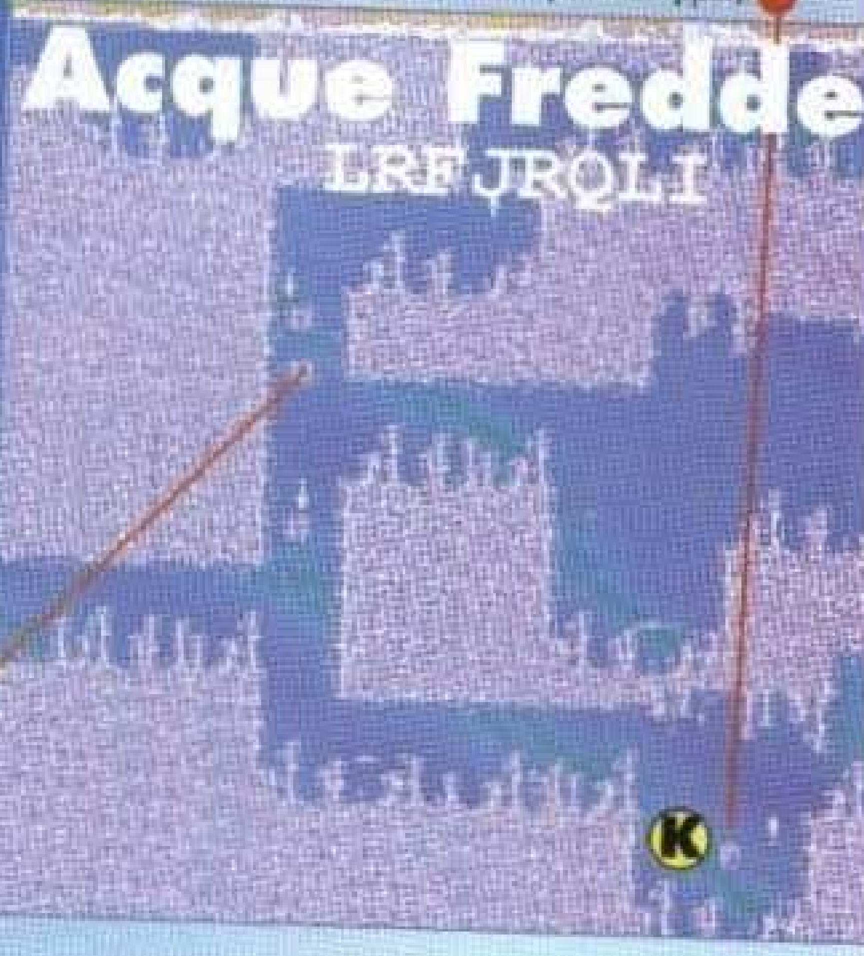


Brrrr! Mettetevi il cappotto per affrontare questo livello ghiacciato. Si tratta di una semplice introduzione ai livelli più avanzati, in cui dovrete trovare solo due cristalli, anche se troverete alcuni granchi pronti a dare a Ecco un bel pizzicotto! Non perdete tempo a gironzolare per questo livello: può essere finito in fretta e ce ne sono ancora molti altri da completare.

Dovrete dimostrarvi esperti navigatori per raggiungere questo cristallo, e ancora di più per uscirne. Non dimenticatevi di usare il sonar per orientarvi e scegliere la strada migliore (ma perché darsi il disturbo se avete queste stupende mappe?).

Questo livello ci porta nelle Acque Fredde, in cui troveremo qualcosa che non avevamo ancora visto prima: gli iceberg! Enormi ammassi ghiacciati che possono rivelarsi fatali per Ecco, se vi si trova bloccato in mezzo. Questo livello contiene anche un gran numero di nemici marini piuttosto cattivelli. Buona fortuna!

Acque Fredde
LRFJRQLI





Ci sono numerosi iceberg da evitare, con cui potrete allenarvi. È solo un problema di tempismo.



L'uscita è da queste parti, ma un pescecane piuttosto antipatico cercherà di fermarvi. Cercate di sorpassarlo velocemente e non fermatevi a combattere.

GABOLA

Per avere vite infinite digitate: **NIHPLODS**, cioè "Dolphin" al contrario con una "S" finale!

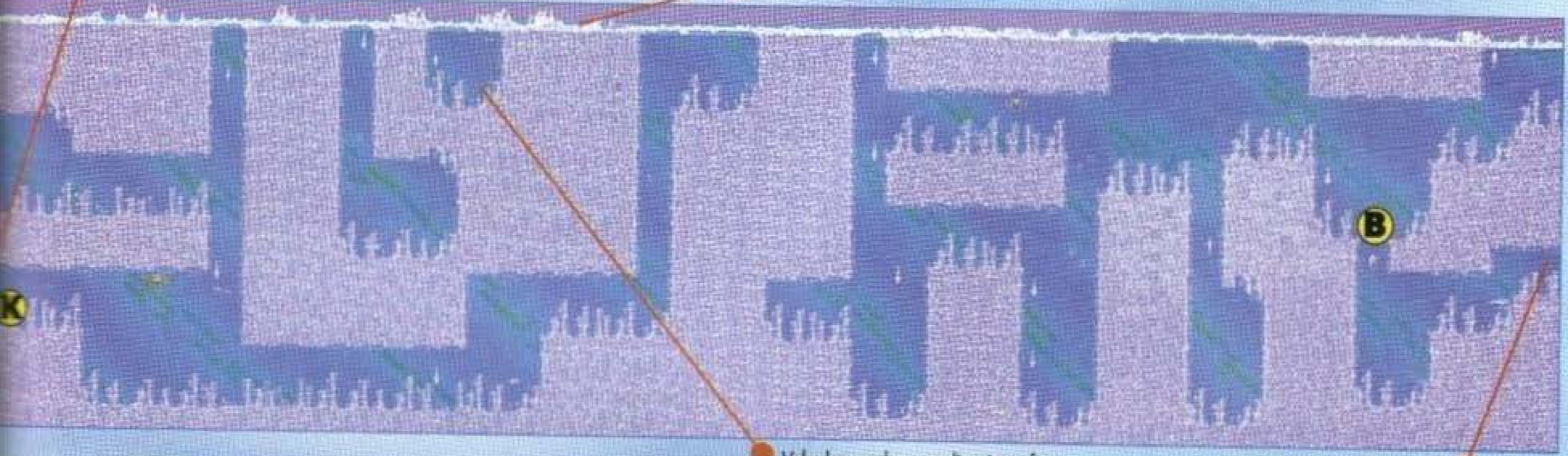


Ancora una volta questa orca vi fornirà preziose informazioni su ciò che accadrà in futuro, fuggendo poi via nervosamente. Il cristallo nasconde la chiave per aprire l'ultima barriera.

Usate di nuovo la stella marina per rimuovere le rocce al di sotto. Andate, quindi, verso l'uscita e prendete un po' di ossigeno nella sacca d'aria.

Questo è l'unico cristallo: non ci sono molti ostacoli da oltrepassare, a parte i granchi e le frustranti correnti.

Potrete divertirvi un sacco saltando sul ghiaccio e scivolando sulla superficie. Usate il pulsante B per saltare sopra gli ostacoli.



Vale davvero la pena di arrivare fino a questa fossa sottomarina: è piena di cibo per il vostro caro Ecco.

Un alto livello, un altra uscita: quindi continuate a muovervi!

Viaggiare sott'acqua non è sempre la strada migliore. Cercate di scivolare sulla superficie in modo da evitare una strada più precaria come quella infestata da questi pescecani!

Evitate queste trappole mortali rimanendo sui bordi e cercando di raggiungere l'uscita.

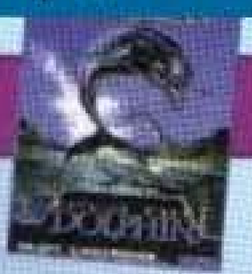


Questo tunnel vi porterà all'uscita: dovrete rimuovere la barriera con la chiave e sarete liberi (per questo livello, almeno).





http://www.oldgamesitalia.net/



Finalmente potete accedere alle conoscenze del "Grande Blu", il filosofo delle profondità. È grande... veramente molto grande! E per vostra fortuna, nutrirsi di delfini non è una delle sue abitudini. Anzi, vi racconterà una storia su una forma di vita ancora più grande di lei che regna nel fondo degli oceani. Oserete avventurarvi così profondamente negli abissi?

Per cominciare dovrete saltar fuori da questo pozzo, scivolando sul ghiaccio, verso l'estremità sinistra del livello, dove troverete la prima chiave e un branco di pesci che potrete mangiare per rigenerare l'energia vitale di Ecco.

Anche se sembra possibile scappare da questo pozzo, è probabile che non ci nusciate: è abbastanza difficile se vi trovate a corto d'aria ,dato che dovrete trovare un'altra strada per fare rifornimento.

Acqua Fredda

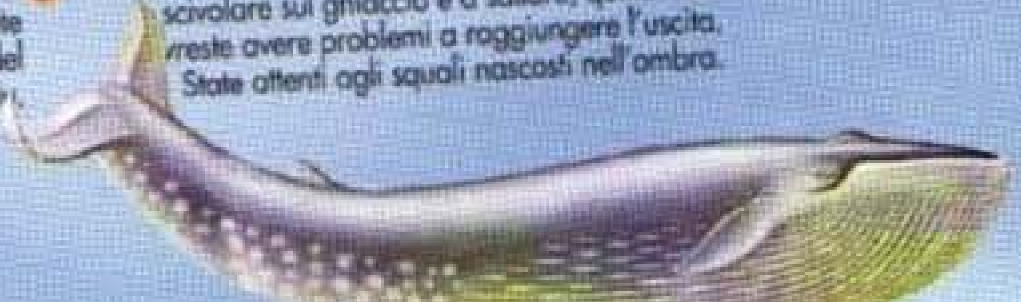
UYNFRQLC



Eccoci finalmente qua, proprio sotto la galleria di metà livello, in presenza di uno degli esseri più grandi noti ai delfini. Posso avere un autografo, per piacere?

Le barriere hanno la cattiva abitudine di ricomparire una volta fuori dallo schermo. Avrete nuovamente bisogno dell'impulso sonar del cristallo chiave dopo aver visitato la balena blu.

A questo punto doveste aver imparato bene a scivolare sul ghiaccio e a saltare, quindi non avreste avere problemi a raggiungere l'uscita. State attenti agli squali nascosti nell'ombra.



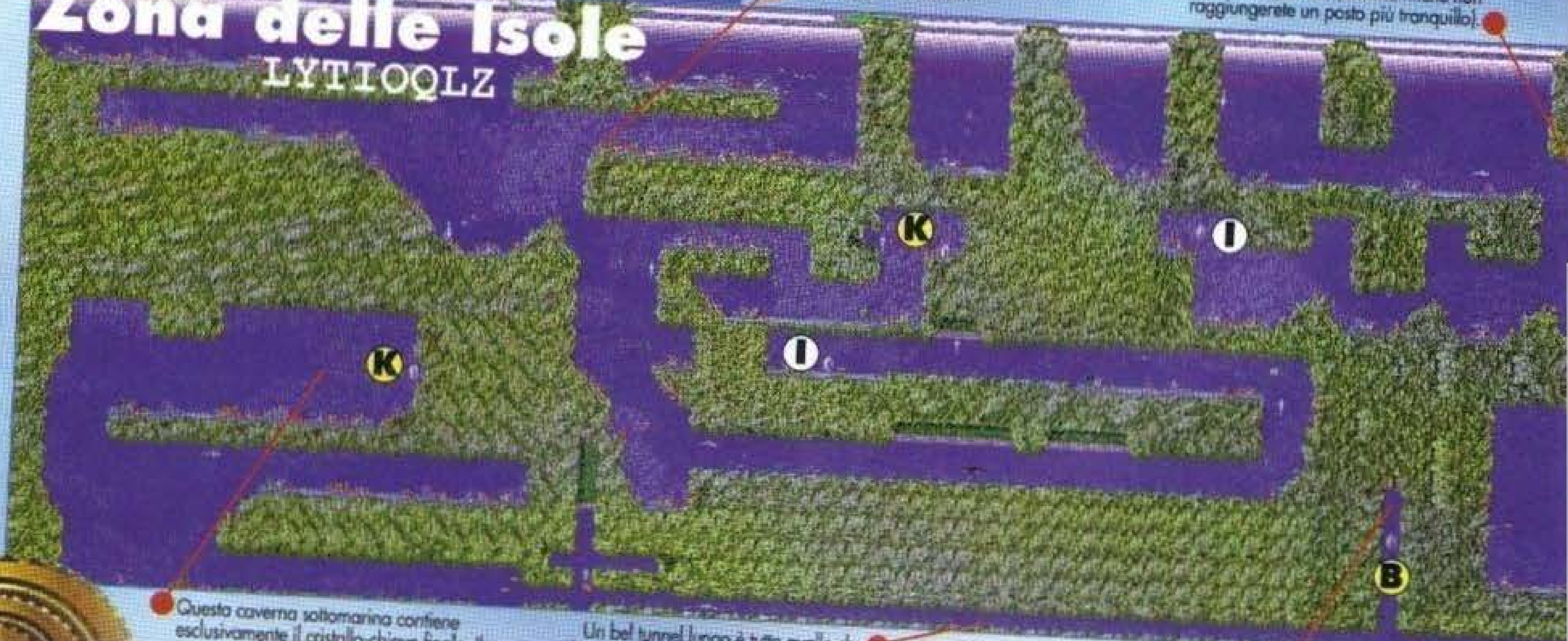
Questo livello ci riporta nello sfondo di roccia a noi già familiare. C'è qualche cristallo in più con cui vi consigliamo di chiacchierare. Ci sono anche molte creature sinistre e pericolose a intralciare l'avanzata di Ecco, e una balena più piccola, ma amichevole quanto quella del livello precedente.

Avrete bisogno di questa roccia per proteggervi dalla corrente e accedere a una coppia di cristalli.

Non fate movimenti bruschi quando vi avvicinate a questa piovra, o ne subirete le conseguenze, (almeno finché non raggiungerete un posto più tranquillo).

Zona delle Isole

LYTIOQLZ





Questa caverna sottomarina contiene esclusivamente il cristallo-chiave finale. Il vostro unico problema potrebbe essere la mancanza d'aria, quindi cogliete ogni opportunità per riempirvi i polmoni!

Un bel tunnel lungo è tutto quello che divide Ecco dal cristallo finale. Gli unici ostacoli lungo il percorso sono costituiti da granchi a caccia di delfini.

Questa apparente strada senza uscita è, come avrete indovinato, la via d'uscita. Non cercate di oltrepassarla prima di aver raccolto l'impulso chiave per rimuovere il cristallo-barriera.



Le Ostriche buone



Cercate sempre queste ostriche quando siete a corto di ossigeno. Dirigete il vostro sonar contro di loro e le vedrete aprirsi e liberare un'enorme bolla d'aria. Per sapere esattamente dove si trovano usate la mappa-sonar di Ecco su cui appariranno come delle bolle.

Questo livello contiene il segreto più oscuro di tutte le forme di vita, l'Asterite. Anche se assomiglia a un'enorme ameba, ha un'intelligenza maggiore dei delfini e degli uomini messi assieme. Visitatela per ottenere importanti informazioni sui vostri amici risucchiati dal vortice.

Acque Profonde



Dovrete scendere e lottare contro la corrente fino a questo punto e poi girare a sinistra. Andateci piano e cercate di non prendere la svolta sbagliata.

Evitate tutte le punte e rifornitevi costantemente d'aria, dato che non sapete quando e dove potrete rifarlo.

Le Ostriche Avvelenate



Dovete evitare queste ostriche: assomigliano in modo perfetto alle altre tranne per il fatto che, quando vengono colpite dal vostro sonar, rilasciano una bolla d'aria arancione velenosa che vi farà perdere energia.

Non c'e niente di interessante in questo punto, tranne la possibilità di fare rifornimento di ossigeno. Approfittatene per recuperare la vostra energia vitale dato che siamo solo a metà livello.

Dopo aver preso un bel respiro tuffatevi verso il basso in direzione dell'Asperite. Non siate troppo frettolosi: ci sono parecchie punte sulle pareti.





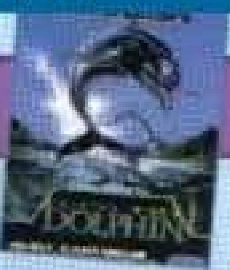
Finalmente potrete incontrare la più alta forma di vita tra tutte, l'Asterite. Ha un lungo messaggio da darvi, quindi prendete nota di tutto: sono parole sagge che contengono preziose informazioni sui livelli successivi.

Una volta che avrete parlato con l'Asterite dovrete tornare indietro da dove siete venuti: vi ritroverete proiettati nel livello successivo.

Questi passaggi sono pieni di granchi. Non perdete tempo a entrare nelle varie gallerie e assicuratevi di avere il pieno di ossigeno e di energia.



http://www.oldgamesitalia.net/





Pare proprio che Atlantide sia stata scoperta da Ecco in questa ultima parte della sua epica avventura. L'ambientazione è stata ricostruita con cura, statue sommerse e colonne spezzate comprese. Questo livello è relativamente piccolo ma non è affatto il più facile, quindi occhio!

Mare di Marmo

RJNTQQLZ



Cominciate in questa galleria in rovina. Andate diritti sulla sinistra e seguite la strada verso il basso. Non c'è niente da visitare, sopra.

Per entrare potrete usare la roccia e spaccare le catene. Per uscire invece, usate la stella marina. Come ricompensa alle vostre fatiche riceverete l'impulso-chiave dal cristallo.

Spingete questa roccia verso le catene, a destra e in basso. Seguitela e cercate di non farvi portar via dalla corrente.



In questo punto troverete la prima statua: ognuna di esse può avere diversi effetti sul vostro delfino preferito. Questo lo aiuterà rendendolo temporaneamente invulnerabile.

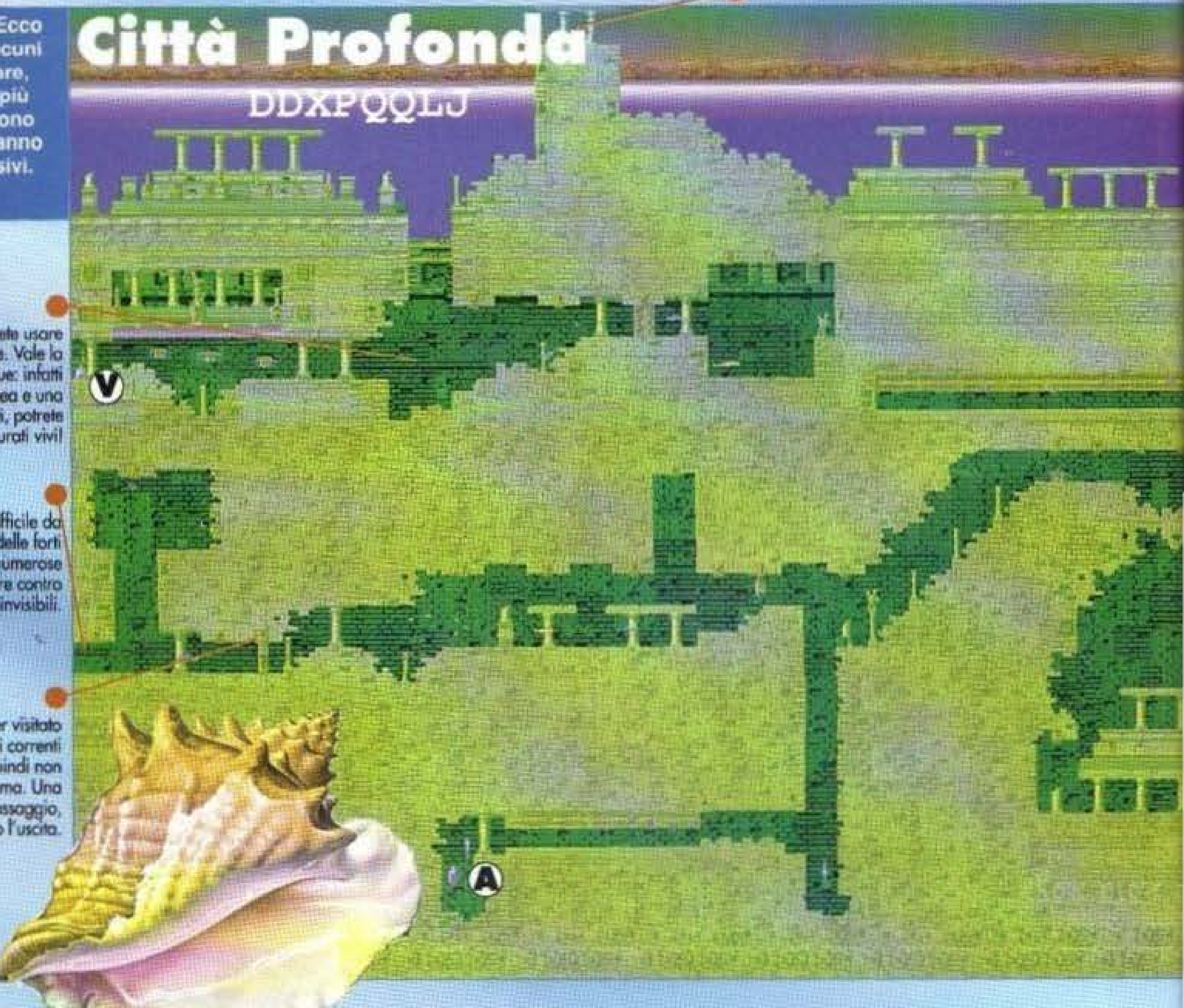
Veramente un bel salto! Tutto quello che posso dirvi per aiutarvi a passare questa sezione è di prendere una bella rincorsa verso l'alto e di usare tasti B e C combinati. Avrete bisogno anche di molta fortuna!

Questo è il primo cristallo di accesso. Anche se non vi sembrerà molto importante, non potrete completare il livello finché non avrete visitato sia questo che il cristallo-chiave.

Il secondo livello atlantideo porterà Ecco in una nuova dimensione. Ci sono alcuni ostacoli veramente difficili da superare, ma anche labirinti di gallerie ancora più intricati dei precedenti. Le correnti sono di proporzioni amazzoniche e non hanno l'aria di migliorare, nei livelli successivi.

Città Profonda

DDXPQQLJ



Per arrivare a questo profondità dovrete usare la lastra di marmo controcorrente. Vale la pena farci una visitina, comunque: infatti troverete un'invulnerabilità temporanea e una stanza nella quale, se non state attenti, potrete rimanere murati vivi!

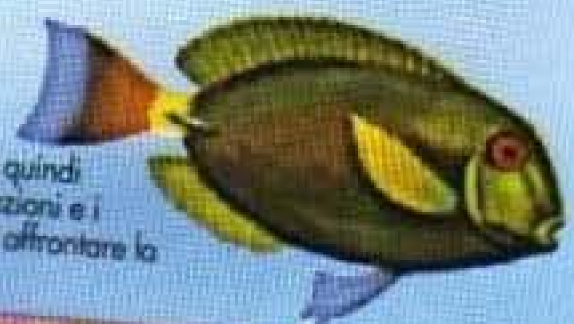
Questa uscita è veramente difficile da raggiungere, specialmente a causa delle forti correnti. Per vostra fortuna ci sono numerose rocce che potrete usare per lottare contro queste forze invisibili.

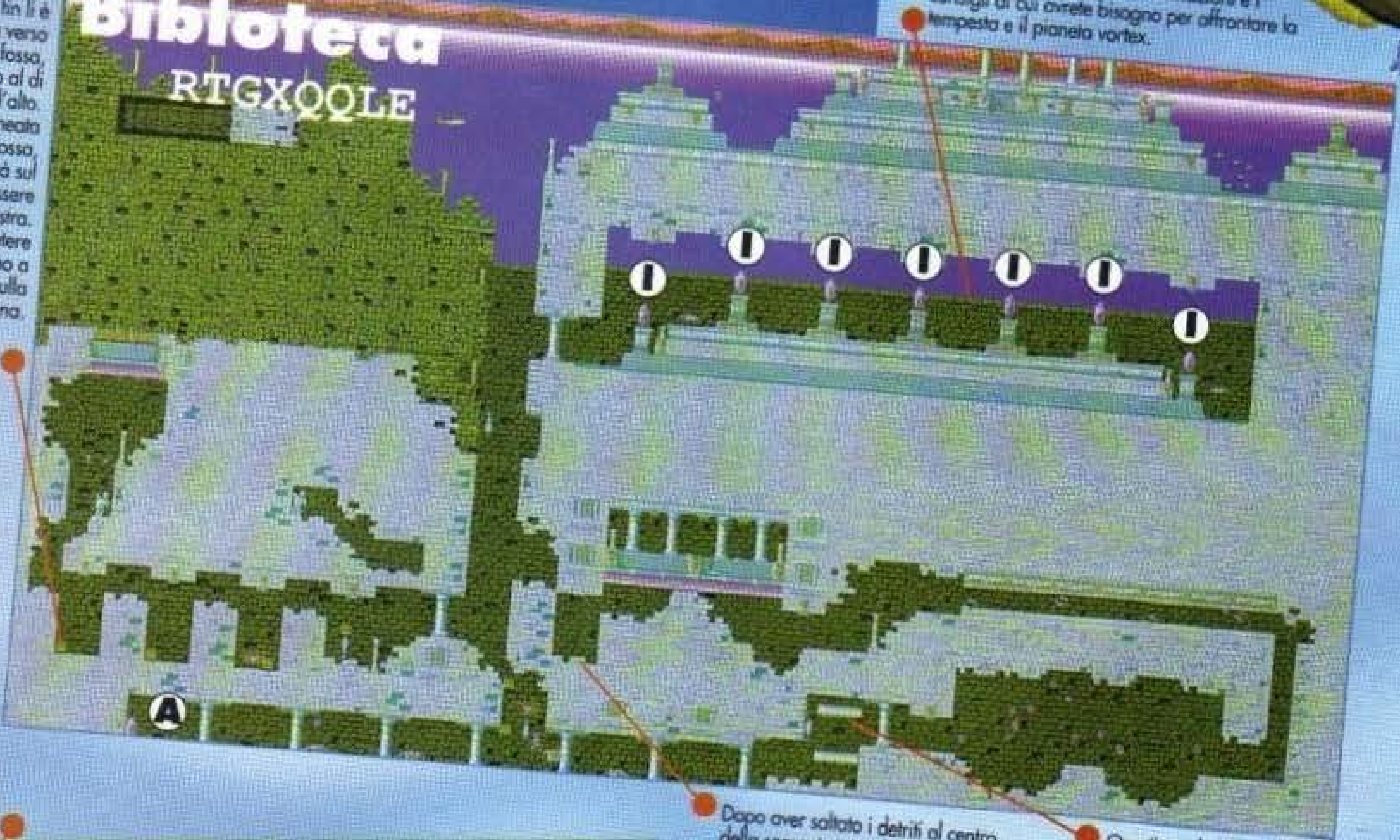
Questo muro sarà distrutto dopo aver visitato il cristallo di accesso. Ci sono forti correnti che cercheranno di ostacolarvi, quindi non c'è motivo di arrivare fin qui prima. Una volta che avrete aperto il passaggio, dirigetevi direttamente verso l'uscita.

http://www.oldgamesitalia.net/

Questo livello prende il nome dalla presenza di numerosi cristalli-informazioni pieni di utili consigli. Come nella zona ghiacciata, dovrete attraversare certi passaggi irti di oggetti e creature letali per Ecco. Se verrete schiacciati in mezzo a due oggetti morirete e dovrete iniziare il livello da capo.

Biblioteca





Avrete bisogno di questa roccia per rompere la catena posta più avanti. La tecnica giusta per portare la roccia fin lì è di spingerla verso destra, nella fossa, nuotare piano al di sotto e poi verso l'alto. Dopo averla allineata con la cima della fossa, la roccia rimarrà sul bordo, pronta a essere spinta verso destra. Dovrete ripetere l'operazione fino a farla cadere sulla catena.

Questa è la biblioteca del livello, quindi silenzio! Contiene tutte le informazioni e i consigli di cui avrete bisogno per affrontare la tempesta e il pianeta vortex.

Se proprio dovete scendere di qui, usate almeno questo blocco di pietra, anche perché potreste trovare il passaggio molto difficile, altrimenti. Una volta arrivati troverete un'invulnerabilità da raccogliere, anche se è perfettamente inutile dato che dura solo pochi secondi.

Dopo aver saltato i detriti al centro della sorgente termale vi troverete a un tiro di schioppo dall'uscita: basterà giungere fin qui per poter proseguire verso il livello successivo.

Questi vecchi blocchi di pietra sono veramente pericolosi: cadono dal soffitto molto rapidamente. Per attraversarli indenni, arrivate sul bordo e schizzateci in mezzo a tutta birra.





Dovrete passare attraverso questa catena se volete proseguire più avanti nel livello. Non avrete bisogno di una roccia, per crearvi un varco, basterà usare un po' di forza. Usate il pulsante B.

Dovrete per forza usare questa pietra per raggiungere l'importantissimo cristallo-chiave. La corrente è veramente troppo forte per potervi resistere da soli.

Statua



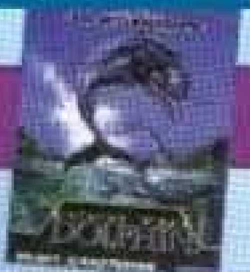
Queste statue romaniche contengono antichi poteri simili a quelli dei cristalli, mentre altre vi daranno l'accesso permettendovi di proseguire.

Granchio



Non si trovano granchi di questo genere dal pescivendolo, ma del resto neanche Ecco. Evitateli tutti, sopratutto quelli più grossi, dato che possono fare Ecco a polpettine.

http://www.oldgamesitalia.net/



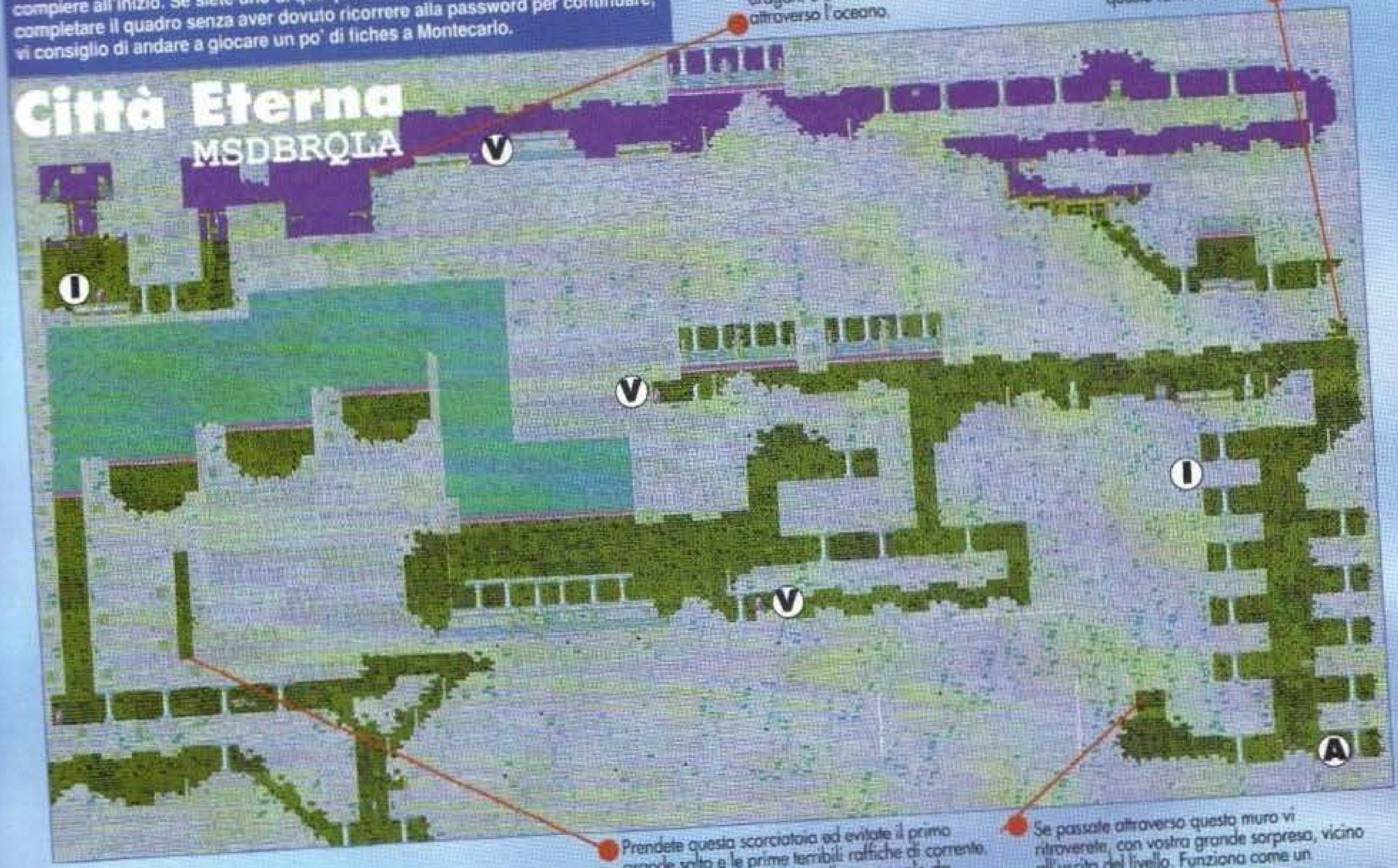
Potrete capire facilmente il perché del nome di questo livello, dato che ci metterete una vita a eseguire in modo corretto i salti giganteschi che dovrete compiere all'inizio. Se siete uno di quei pochi fortunati che sono riusciti a completare il quadro senza aver dovuto ricorrere alla password per continuare, vi consiglio di andare a giocare un po' di fiches a Montecarlo.

Aiutatevi con tutto ciò che trovate a vostra disposizione. Questa roccia vi aiuterà certamente a lottare contro gli uragani e a farvi strada attraverso l'oceano.

Dopo aver distrutto le catene, potrete passare attraverso il muro e raggiungere la parte finale di questo faticoso livello.

Città Eterna

MSDBRQLA



Prendete questa scorciatoia ed evitate il primo grande salto e le prime terribili raffiche di corrente. Non preoccupatevi del cristallo: serve solo da decorazione. Per oltrepassare i giganteschi gradini d'acqua usate la forza delle correnti per darvi una spinta supplementare. Non dimenticatevi di premere anche i pulsanti B e C per andare ancora più veloci, proprio nel momento in cui uscite dall'acqua.

Se passate attraverso questo muro vi ritroverete, con vostra grande sorpresa, vicino all'uscita del livello. Funziona come un teletrasportatore.

Potrebbe sembrare un livello senza uscita, ma se userete il potere del cristallo, troverete un mezzo di trasporto molto pratico che vi aiuterà nella vostra avventura.

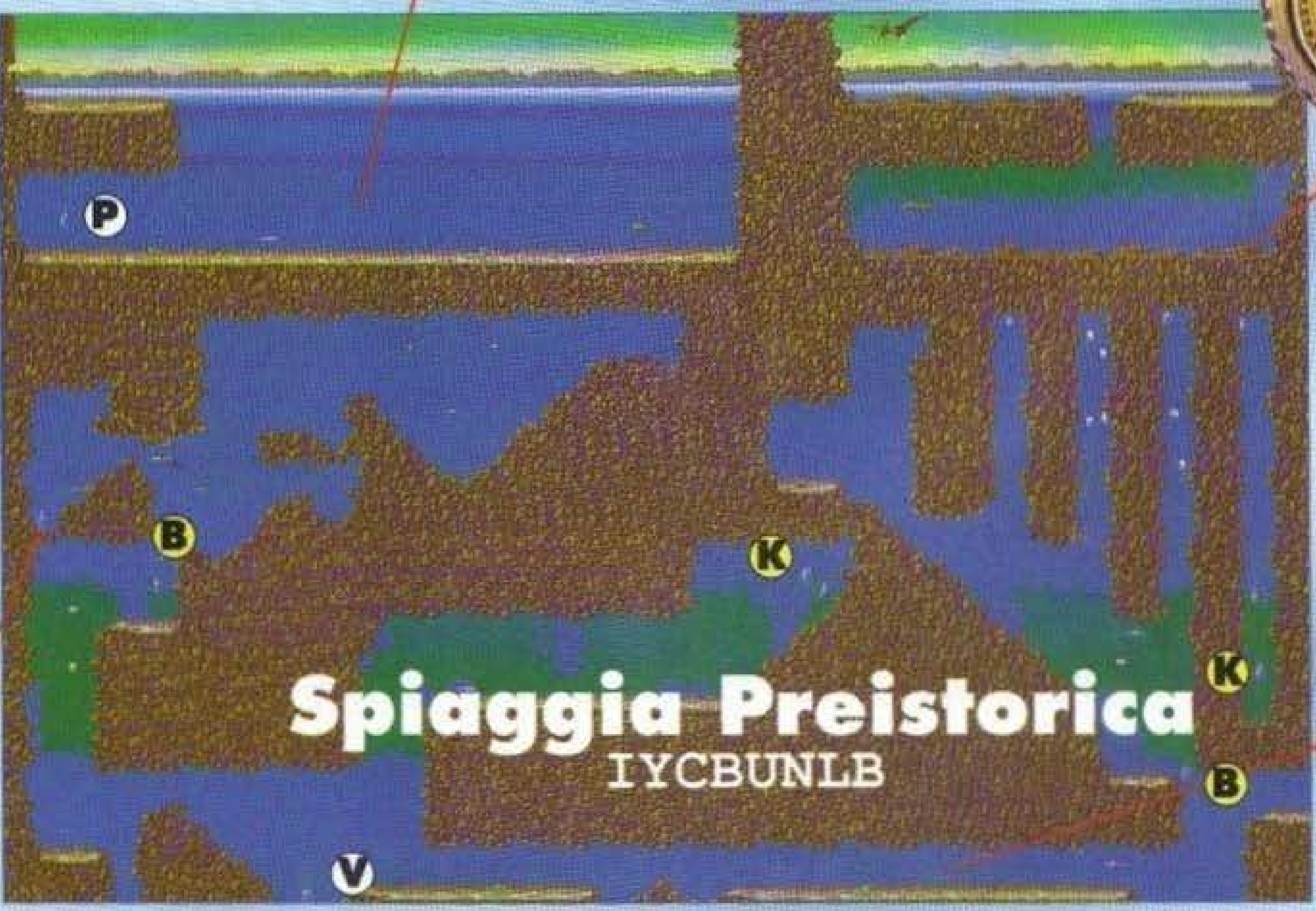


Beh... Il nome parla da solo! Dato che è un livello preistorico, è pieno di nemici arcaici piuttosto brutali nei confronti di Ecco, che vedrete volare per la prima volta, insieme uno pteredattico. Dovrete anche avere un notevole spirito di iniziativa per trovare le uscite nascoste.

Potete viaggiare attraverso certi vulcani e usare i loro poteri. State attenti: certi vulcani sono più vendicativi di altri.

Spiaggia Preistorica

IYCBUNLB



Scendendo in questo passaggio incontrerete numerose creature marine piuttosto bizzarre. Per sicurezza, evitatele tutte!

Dopo aver oltrepassato il cristallo-barriera finale, infilatevi in questa piccola caverna e recuperate l'invulnerabilità da quest'altro cristallo. Una volta recuperata, potrete raggiungere l'uscita senza subire danni.

http://www.oldgamesitalia.net/





È uno dei livelli più grossi e richiederà molta cautela e astuzia. Usate la mappa-sonar di Ecco e state attenti ai nemici nascosti. Ancora una volta il rettile volante preistorico darà una mano a Ecco nella sua avventura.

Fortunatamente per Ecco, c'è un'altro passaggio segreto proprio in questo punto che vi permetterà di evitare le fortissime correnti.

Lo pterodattilo vi porterà fin qui: una volta arrivati dirigetevi direttamente verso l'uscita, in basso a destra.

Lago dello Pteranodonte

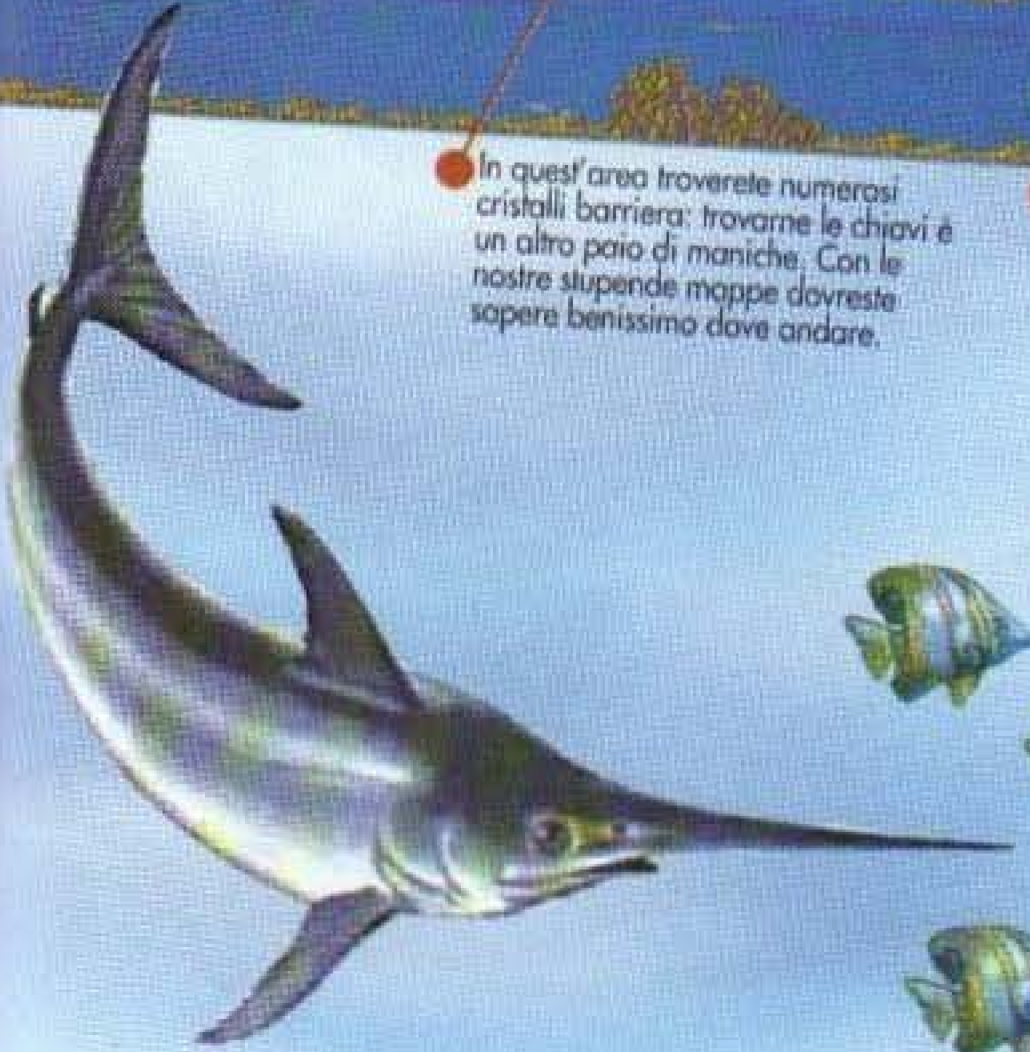
DMXEUNLI



In quest'area troverete numerosi cristalli barriera: trovarne le chiavi è un altro paio di maniche. Con le nostre stupende mappe dovreste sapere benissimo dove andare.

Il cristallo-chiave più importante è profondamente nascosto sul fondale. Percorrere questo lungo sentiero può sembrarvi una perdita di tempo, ma vedrete che non ve ne pentirete, successivamente.

I cristallo-pterodattilo finale è proprio in questo punto, ma dovrete oltrepassare un altro cristallo-barriera prima di raggiungere questa parte del livello.

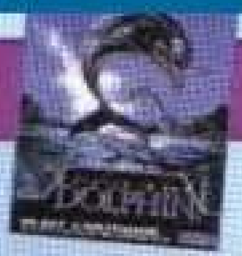




ACTION REPLAY

Codici Action Replay:
Energia infinita
(FFB6350038)
Aria infinita
(FFB6360003)
Immunità alle correnti d'acqua
(FB7C20000)

http://www.oldgamesitalia.net/



Spiaggia delle Origini

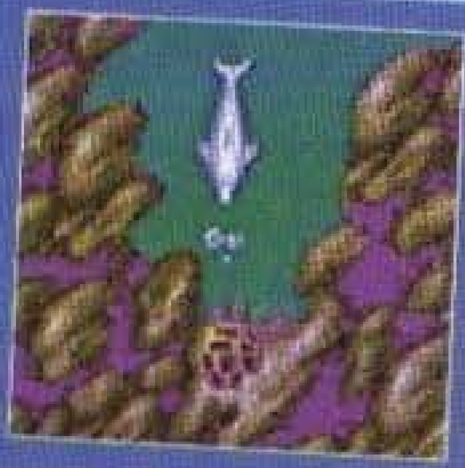


Dovrete raccogliere questo cristallo-chiave, apparentemente insignificante, prima di superare il lembo di terra che vi divide dal nuovo oceano.

Questa uscita è piuttosto difficile da raggiungere, per i delfini inesperti, ma con la guida di Gheim Pauà non dovreste avere problemi!

Per evitare le forti correnti, le meduse, i granchi, e tutti gli altri nemici, potrete usare questa scorciatoia in modo da concludere in fretta il livello.

Questo è un livello relativamente facile: usate l'impulso sonar del cristallo-chiave per spostare il cristallo barriera e, a parte questo, non dovreste riscontrare problemi particolari.



Spugne d'Aria

Usate le spugne d'aria sparse per tutto il livello per recuperare prezioso ossigeno, soprattutto quando non troverete una via libera verso la superficie. Le troverete spesso in caverne profonde e dovrete aspirarne le bolle.







http://www.oldgamesitalia.net/



Una volta che avrete raccolto l'invulnerabilità da questo cristallo, correte il più velocemente possibile verso l'uscita. Evitate la forte corrente del mare.

Strisciate sul fondo dell'oceano e state attenti ai soliti nemici che gironzolano da queste parti.



Meduse

Queste meduse preistoriche sono più potenti di quelle degli altri livelli. Non avvicinatevi troppo.





Razze

Questi pesci sono piuttosto innocui, dato che non inseguono il nostro amico Ecco. Se le doveste colpire però, anche per sbaglio, sarebbero guai grossi!



Fossili

I fossili galleggianti sono solo un esempio dei simpaticissimi animaletti che sono presenti sul fondo dell'oceano. In particolare, hanno la cattiva abitudine di concentrarsi nei punti che Ecco deve attraversare.



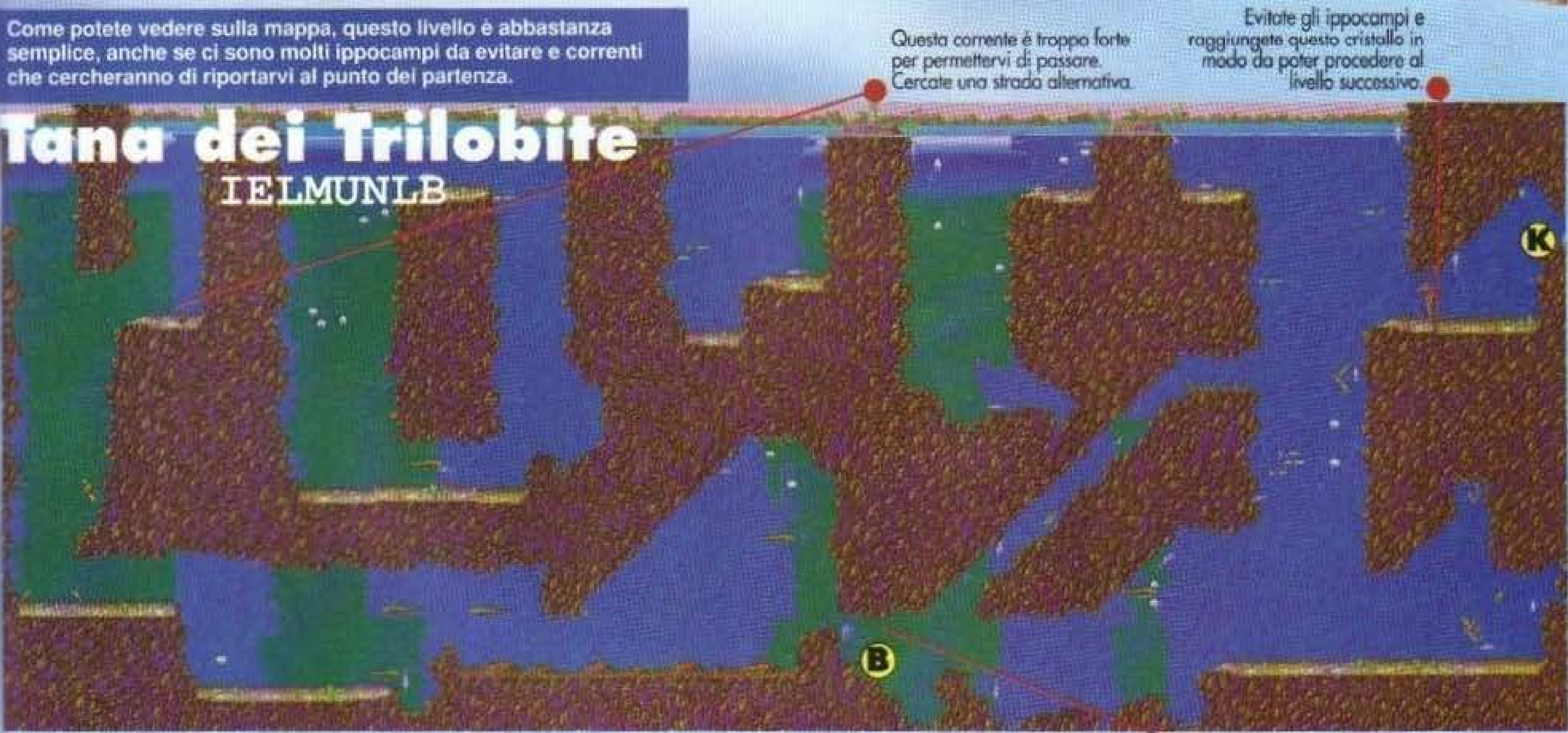
Come potete vedere sulla mappa, questo livello è abbastanza semplice, anche se ci sono molti ippocampi da evitare e correnti che cercheranno di riportarvi al punto del partenza.

Questa corrente è troppo forte per permettervi di passare. Cercate una strada alternativa.

Evitate gli ippocampi e raggiungete questo cristallo in modo da poter procedere al livello successivo.

Tana dei Trilobite

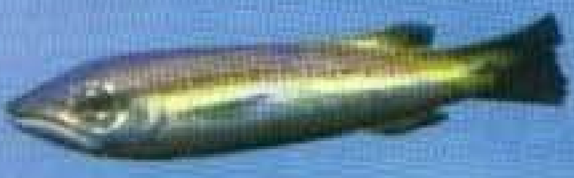
IELMUNLB



Dovrete essere abili ed evitare gli ippocampi per raggiungere il cristallo barriera.

http://www.oldgamesitalia.net/







Non ci sono vulcani nascosti, ma un sacco di nemici che non mancheranno di salutarvi con un allegro spintone.

Evitate questa lampreda nascosta nel vulcano, che aspetta solo uno di farsi uno spuntino (con Ecco, ad esempio!).

Acqua Scura

RKEQUNLN



L'Asterite non è in gran forma e non sembra in grado di danneggiare Ecco seriamente. Per sconfiggere questo nemico dovete distruggere tre sfere dello stesso colore.

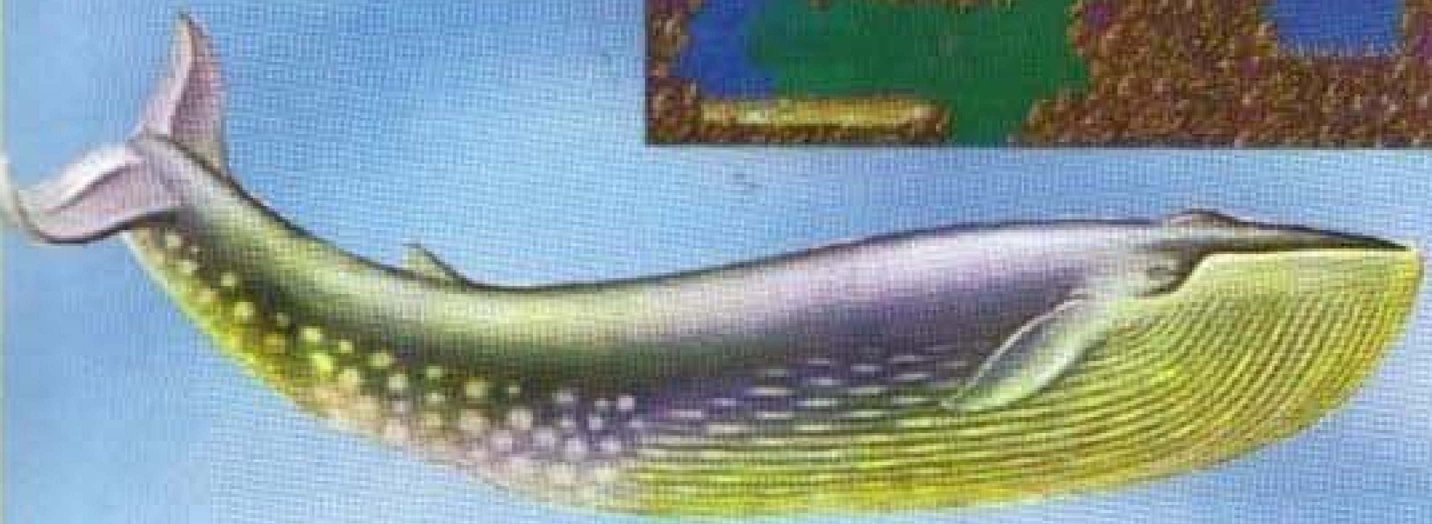


Questo docile ippocampo che sta seggiando tranquillamente in acqua on vi darà nessun fastidio, se farete enzione a non toccargli la schiena spinosa.

Siete finalmente arrivati in questo livello, quasi alla fine, ma non ancora, dato che potreste ripetere alcuni livelli se non avrete successo al primo tentativo. Questo livello può essere veramente letale dato che ci sono numerose conchiglie pronte a schiacciare il nostro piccolo Ecco contro le fredde pareti di queste oscure acque.

Questo è sicuramente la parte più difficile di tutto il gioco: dovrete ricominciare tutto il livello da capo, se verrete uccisi dalle ammoniti. L'unico consiglio che posso darvi è di scegliere bene la tempistica e di sorpassarli a tutta velocità. Che la fortuna sia con voi!

Come già detto, in questo punto potrete fare conoscenza con le prime conchiglie che si muovono a varie velocità per confondervi. Non abbiate fretta o perderete ancora più tempo!





http://www.oldgamesitalia.net/

Dopo aver completato il livello delle Acque Scure, sarete rispediti indietro, in quelle delle Acque Profonde, dove dovrete riportare all'Asterite la perla mancante. In cambio riceverete nuovi poteri che vi saranno utili nella vostra avventura. Dovrete anche completare nuovamente la Città Eterna!!! Una volta fatto questo, sarete riportati all'inizio, al momento della tempesta, alla fine della quale vi ritroverete sul pianeta Vortex. Forza, che ci siete quasi!

SOMMARIO

NOME DEL GIOCO: Ecco The Dolphin
TEMPO PER FINIRE IL GIOCO: 7 giorni
NUMERO DI LIVELLI: 25
DIFFICOLTÀ: Difficile

Il Tubo

JUMFKMLB





Viaggiando nel tempo, Ecco comparirà in questo cilindro che contiene numerose barriere e ostacoli di ogni genere. L'unico scopo di questi ostacoli è di fiaccare la determinazione del delfino, se non il suo fisico. Dopo aver completato questo livello, entrerete nel più grande e più pericoloso livello della Macchina.

La Macchina

GXUBKMLF





Nel livello della Macchina, come in quello del Tubo, la difficoltà sta nell'abituarsi al fatto di non poter controllare i movimenti dello schermo, ma solo quelli del delfino. Il sonar di Ecco diventerà un'arma letale da usare come difesa ma anche per distruggere tutto i gli ostacoli e gli esseri malefici.

Il Guardiano di fine livello

TSONLMLU



Il guardiano finale è molto impressionante a vedersi ma abbastanza facile da battere. Prima di tutto Ecco deve distruggere gli occhi del mostro con il suo sonar, per poi caricarne le mandibole tre volte. Per finirlo, dovrà solo colpirlo un po' di volte sul lato (e diventare così, un grande eroe). Phew!





GABOLA

Se digitate il codice SHARKFIN nello schermo delle password, Ecco si ritroverà direttamente nello schermo della Laguna con aria illimitata e un sonar potentissimo (premete i pulsanti B e A in rapida successione).



http://www.oldgamesitalia.net/

COIN-OP

Ueilà... Eccoci di nuovo riuniti per leggere insieme la rubrica più intensa e scottante di tutto Game Power. È qui che tutto ebbe inizio e inesorabilmente ci continuiamo a tornare, non per tradire le nostre ben amate console, ma semplicemente per prenderci una piccola overdose di effetti speciali con solo qualche misero gettone. Sto parlando delle sale giochi naturalmente. Questo mese ci picchieremo un po' con *World Heroes 2*, faremo qualche canestro con *NBA Jam* e un po' di scuola guida con *World Rally Championship*. Barf!

• Dupont

Si ringrazia la sala giochi NEW ROKY (P.ta Venezia) per la gentile collaborazione.



World Heroes 2
(ADK)





Ecco il tanto atteso seguito di *World Heroes* per le piattaforme Neo Geo (147 Mbit!!!) con ben 14 personaggi tra cui scegliere, questa volta, tutti più bizzarri l'uno dell'altro, come un giocatore di football americano, Capitan Uncino, uno stregone voodoo, un antico samurai, ecc. Per pestare nel giusto modo ogni nemico avrete a disposizione 3 pulsanti (pugni, calci, e uno per afferrare l'avversario). Il fatto originale questa volta risiede nel fatto che otterrete un colpo diverso a seconda di come premerete i pulsanti: premendoli velocemente, infatti, otterrete una serie di colpi rapidissimi, mentre se li terrete premuti più a lungo darete pestoni un po' più lenti ma... mooolto più potenti! Come al solito non mancano, per ogni personaggio, mosse segrete dagli effetti devastanti che ricordano da vicino *Street Fighter II*! Prima di iniziare potrete scegliere se giocare in modo "normale" (classico, alla *SF2*) oppure in modo "duello mortale" in cui le barre di energia verranno sostituite con un unico indicatore che mostrerà chi sta menando di più. Alla fine del tempo prestabilito il personaggio in vantaggio sarà dichiarato vincitore; naturalmente, se non siete riusciti ad ammazzare il vostro avversario... Per di più vi affronterete su un ring molto particolare in cui vi aspetteranno numerose trappole letali (come nel primo episodio!). Ultra-violento e fatto piuttosto bene, *WH2* dovrebbe essere disponibile tra poco per i Neo Geo casalinghi.

Voto: 80%.







Tanto per cambiare la strapotenza grafica del Neo Geo emerge incontrastata da qualsiasi confronto con un altro sistema casalingo. Fortunatamente la giocabilità non è più un optional!

http://www.oldgamesitalia.net/

NBA Jam
(Midway)

Vi ricordate quelli della Midway? No? Quelli che hanno partorito *Mortal Kombat*, gnariii...! Beh, hanno deciso di perseverare nella loro serie di giochi a base di immagini digitalizzate combinati con un'ottima giocabilità e incredibili effetti speciali. *NBA Jam* non sfugge a questa regola (e meno male per noi!). Le regole del basket le conoscete già (almeno si presume), quindi passiamo direttamente al gioco. Le sfide si faranno su un campo da basket regolare, 2 contro 2. Avrete a disposizione ben tre pulsanti per giocare (uno per bloccare l'avversario/ per tirare il pallone, uno per passare/ rubare il pallone, e uno per scattare con una sorprendente accelerazione). Il tutto è servito con una grafica eccezionale, un'animazione da sballo, degli effetti sonori mitici, delle zoomate pazzesche e una giocabilità fuori dal mondo. Se ci aggiungo che potete anche giocarci in quattro contemporaneamente e menarvi durante le partite, scommetto che siete già per strada a cercarlo! Il gioco tiene anche in memoria le vostre "performance" ed è fornito di un ottimo database riguardante i vari giocatori dell'NBA. Il massimo per quello che riguarda le simulazioni di basket!

VOTO:95%



La fisicità della pallanestro secondo la Midway.



Senza dubbio uno spettacolo come mai si era visto prima!!!





World Rally Championship
(Gaelco)

Se ultimamente state cercate un gioco di simulazione automobilistica decente, provate *World Rally Championship* (ma non dimenticatevi di fare la partita giornaliera a *Virtua Racing*!!!). Al volante di una possente 4x4 vi arrampicherete per le strade tortuose fra i monti, con tanto di curve strette, derapate e (nel peggior dei casi) ribaltamenti. Il gioco è dotato di un'ottima grafica (digitalizzata!), di una buona animazione e di una giocabilità più che decente (la macchina è vista da sopra, a 45°). Il vostro obiettivo è di completare ogni tappa entro i fatidici 60 secondi pena l'eliminazione. Dovrete spesso stare attenti alle curve strettissime e ai soliti ostacoli, tipici dei rally (gli spettatori? NdR). Molto divertente e impegnativo.

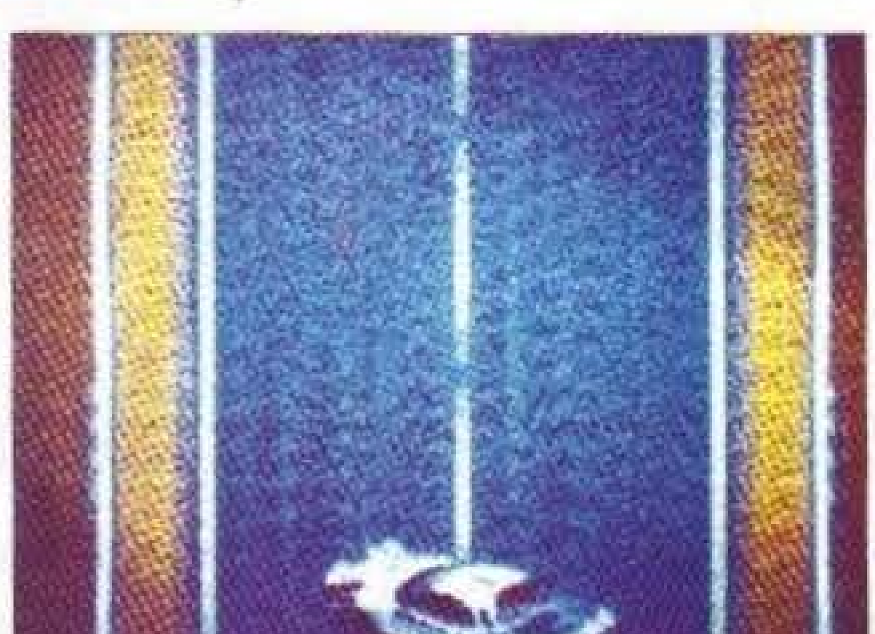
VOTO: 75%



La visuale isometrica non raggiunge certo il coinvolgimento di quella di giochi in prima persona. In compenso il livello di dettaglio è indubbiamente notevole.







http://www.oldgamesitalia.net/

GUIDA AI PORTATILI

Bene amici, ssse lo ssscorso mese ci sssiamo sssparati tutti i giochi per Game Boy, quesssta volta tocca alle due consssole portatili a colori: Game Gear e Lynx. Per loro sssmaniano bambini e ragazzi di tutto il mondo, un po' meno i loro genitori cossstretti al fido bancario per sssosssstenere i cosssti vivi del ricambio pile presssoché quotidiano. Trassscurando quesssto piccolo inconveniente, eccovi un elenco preciso e dettagliato di tutti i giochi usciti per Game Gear (GG) e Lynx (LY) dalla caduta dell'Impero Romano d'Occidente alla sssettimana ssscorsssa. Buona scelta e buon divertimento dal vossstro umile ssservo, Sssir Bisss.

LYNX

A.P.B.

ATARI

Arcade a scorrimento verticale che vi lancia nei panni di un coraggioso poliziotto impegnato a ripulire le strade da criminali di ogni genere. All'inizio è divertente e frenetico ma dopo un po' le varie missioni tendono ad assomigliarsi un po' tutte. Discreta grafica.

Voto: ***

AWESOME GOLF

ATARI

Non è una simulazione d'uncinetto, ma la trasposizione su video dello sport più diffuso in Giappone. L'aspetto tecnico è stato leggermente trascurato a favore della giocabilità, ma il risultato è comunque da lodare.

****

BASKETBRAWL

ATARI

Praticamente la conversione non ufficiale di un celebre coin-op, *Slam Punk*. Trattasi di sapiente mix fra una simulazione di basket e un picchiaduro ambientato nei quartieri più squallidi di N.Y. Consigliato a chi vuole sfogarsi sportivamente senza incorrere in espulsioni o giornate di squalifica.

****

BATMAN RETURNS

ATARI

Una Bat-noia! Un giochino dall'ottima grafica e niente più! Un gioco d'azione dal gameplay preistorico, senza bonus o livelli sotterranei. Se ne può tranquillamente fare a meno.

Voto 66% GP 10

BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE

ATARI

Il vecchio tema del viaggio nel tempo viene ripreso in questa avventura arcade di non difficile soluzione. Grafica non molto buona e giocabilità scialba ma la curiosità di vedere come la trama va avanti aiuta a tenere desta l'attenzione.

Voto: ***

BLOCK OUT

ATARI

Il vero, unico e valido erede di *Tetris* fa la sua comparsa anche sul portatile della Atari. La grafica è buona, così come la scelta dei colori per i diversi livelli dei pezzi e la giocabilità è molto buona. Più difficile di *Tetris*, mantiene di quest'ultimo tutti i pregi. Immancabile per gli amanti del rompicapo.

Voto 83% GP 4

BLUE LIGHTNING

ATARI

Praticamente il gioco che fece conoscere il Lynx in tutto il mondo. *Afterburner* come avrebbe dovuto essere! Azione ininterrotta e frenetica, rovinata da un solo - grave - difetto: è troppo breve. Peccato.

Voto: ****

CALIFORNIA GAMES

ATARI

Un classico della Epyx in tutto il suo fulgore. Cinque storiche competizioni da spiaggia e la tradizionale giocabilità dei giochi sportivi Epyx. Peccato che dopo non molto diventi ripetitivo.

Voto: ***

CHECKERED FLAG

ATARI

La bandiera a scacchi, tanto amata dai videoautomobilisti più competitivi, fa una gran bella figura sul Lynx. La struttura del gioco è, per intenderci, molto vicina a quella di *Pole Position*. Ottima grafica e sonoro, giocabilità e longevità ai massimi livelli. Un gioco da avere a tutti i costi!

Voto 93% GP 2

CHIP'S CHALLENGE

ATARI

144 livelli di labirinti, rompicapo, bombe e chiavi colorate. Riuscirà Chip ad arrivare alla fine e a conquistare l'amata Melinda? Un gioco costantemente in bilico tra varietà e noia.

Voto: ***

CRYSTAL MINES II

ATARI

Prendete il vecchissimo *Emerald Mines*, aggiungete una serie di piccole finezze stilistiche, un po' più di mordente e otterrete un rompicapo d'antologia. *Crystal Mines II* è tutto ciò. Un gioco dalla notevole longevità e dall'elevatissimo coefficiente divertimento. Chi ha un Lynx lo compri!

Voto 92% GP 6

DINO DUDES

ATARI

Ennesimo gioco ispirato chiaramente al classico *Lemmings*. L'ambientazione è preistorica con dinosauri e uomini delle caverne che la fanno da padroni. A prima vista può sembrare una ciofeca: in realtà ci troviamo di fronte a una cartuccia molto divertente e dalla realizzazione tecnica più che discreta.

****

ELECTROCOP

ATARI

Riuscito clone di *Robocop* con forti componenti cyberpunk. Tanto per cambiare bisogna salvare la figlia del presidente in un platform a scorrimento orizzontale ma l'incredibile quantità di trappole, nemici e droidi malvagi è garanzia di grande divertimento.

Voto: ****

EUROPEAN CLUB FOOTBALL

ATARI

Finalmente una buona simulazione calcistica per la piccola console a colori della Atari. Per carità, nulla di paragonabile ai vari *Goal*, *Sensible Soccer*, *Kick Off*... ma anche *European Club Football* nel suo piccolo...

Voto: ****

FIDELITY ULTIMATE CHESS CHALLENGE

ATARI

Un gioco di scacchi senza infamia e senza lode. Certo, non ci sono decine di livelli parallattici, musiche orchestrali o schermate digitalizzate ma i fan di Karpov e Kasparov hanno trovato pane per i loro denti.

****

GATES OF ZENDOCON

ATARI

Comune sparatutto spaziale a scorrimento orizzontale. 51 livelli da superare con la propria astronave, bonus e alieni buoni da liberare. Senza infamia e senza lode.

Voto: ***

GAUNTLET: THE THIRD ENCOUNTER

ATARI

Il seguito del tradizionale arcade presenta labirinti più complessi, nemici più cattivi e azione più frenetica. Insolita la possibilità di scegliere un "Nerd" come proprio personaggio. Divertente e colorato.

Voto: ****

HARD DRIVIN'

ATARI

Una conversione dal popolare coin-op che non rende giustizia al gioco originale. Il gioco non è facile, per sua concezione originale, ma anche per la realizzazione. Bisogna andare lenti per non uscire di strada, ma così facendo si viene tamponati dalle macchine che arrivano da dietro... Stressante.

Voto 75% GP2

HOCKEY

ATARI

Cosa potevate aspettarvi dalla conversione su Lynx di uno degli sport più spettacolari del creato? Violenza a mille per una cartuccia a cui manca forse un tantinello d'originalità e un sistema di controllo più decente. Acquisto pressoché obbligato per i tifosi di John Vecchiarelli e Jim Corsi.

****

HYDRA

ATARI

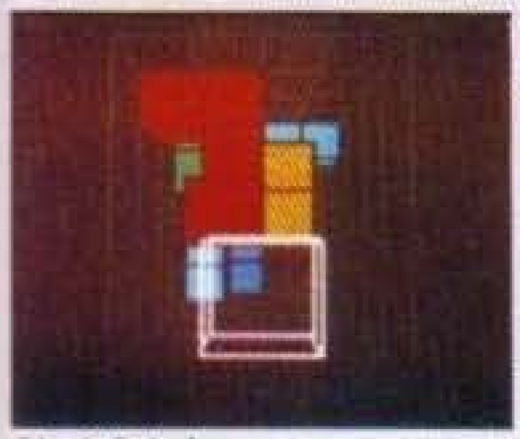
Il coin-op omonimo non ha riscosso un gran successo e in Italia è scomparso dalle sale giochi un paio di giorni dopo la sua uscita. In pratica è il solito sparatutto ad ambientazione motonautica senza particolari pregi e dalla giocabilità piuttosto ridotta. Se volete divertirvi vi conviene cercare un'altra cartuccia.

******

HYPER BASEBALL 93

SEGA

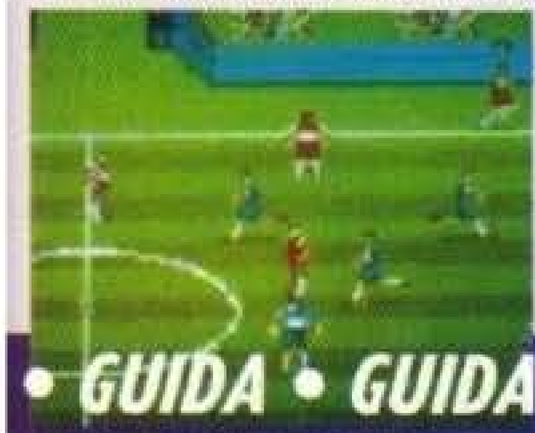
Ottima simulazione con la grafica che la fa da padrone (sprite grossi e



Block Out - Lynx



Checkered Flag - Lynx



World Class Soccer - Lynx



Warbirds - Lynx



Viking Child - Lynx

http://www.oldgamesitalia.net/



Toki - Lynx



Sonic the Hedgehog - Game Gear



Super Smash Tv -Game Gear

ben definiti). Un po' meno bene la lentezza dei movimenti dei giocatori, ma è l'unico difetto rilevante. Il sonoro ha dalla sua persino alcune frasi digitalizzate... Se vi piace il baseball compratelo assolutamente!

VOTO 70% GP 17

ISHIDO
ATARI

Un rompicapo coi fiocchi. Il vostro scopo sarà quello di piazzare 72 pietre di forme e colori diversi su una scacchiera formata da 96 tasselli rispettando alcune semplici regole. Brevissimi i tempi di apprendimento delle regole, infiniti quelli di svolgimento del gioco. Da avere!

VOTO 86% GP 8

JOUST
ATARI

Il remake di un vecchio classico della storia del videogioco. Si tratta di un platform da coin-op nel quale vi aggirate per uno schermo a piattaforme, cercando di spantegare tutti i nemici che vi si parano di fronte. La conversione non è delle meglio riuscite!

VOTO: ***

KLAX
ATARI

Un tentativo particolarmente riuscito di insidiare il trono di *Tetris*. File di mattoncini colorati piovono dall'alto senza interruzione. Il povero giocatore deve impilarli in modo da realizzare file orizzontali, verticali o diagonali dello stesso colore. Naturalmente non è facile...

VOTO: *****

MS. PAC MAN
ATARI

Il mega-arcade-hit è stato fedelmente riprodotto in questa conversione. Il giocatore può decidere da quale livello - e labirinto - partire. Molto coinvolgente, sebbene l'originale, nella sua semplicità, avesse qualcosa di più.

VOTO: ****

NINJA GAIDEN
ATARI

Volete pestare un po' di persone e affettarne altre senza correre il rischio di venir arrestati o rinchiusi in manicomio? Allora acchiappatevi immediatamente *Ninja Gaiden*: la giocabilità è massiccia e la grafica ha dell'incredibile. Dovreste essere folli per farvelo sfuggire.

****

PAC LAND
NAMCO

Praticamente un *Pac Man* all'aperto! Il nostro eroe infatti, lasciata la gabbia del labirinto, si trova a gironzolare in un ambiente da cartone animato, pieno di colori e cose buffe. Dopo una brillante stagione coinoppistica il gioco è approdato al Lynx con successo.

VOTO 85% GP6

PAPERBOY
ATARI

Un'altra conversione direttamente dal bar. Grafica colorata ma tutti i difetti dell'originale - in particolare giocabilità un po' macchinosa e ripetitiva.

VOTO: ***

PITFIGHTER
ATARI

Ottima conversione del popolarissimo Coin-op. Il problema dunque non è nella realizzazione di questo gioco per il Lynx, ma nell'ormai un po' sorpassato originale. Riproporre *Pitfighter* dopo l'uscita di titoli del calibro di *Street Fighter II* è quantomeno una mossa azzardata!

VOTO: ****

RAMPAGE
ATARI

Un gioco per tutti coloro che hanno appena preso tre in mate. Entrate nei panni di un mostro alto come un palazzo e distruggete tutto quanto vi capita sotto tiro. In questa versione è stato aggiunto un mostro nuovo: Larry la Cavia da Laboratorio. Divertentissimo!

VOTO: ****

RAMPART
TENGEN

Un gioco di strategia e d'azione per il Lynx che cita *Tetris* qua e là, e che pare avere come unico scopo nella vita quello di farvi andare fuori di melone in seguito a un esaurimento nervoso. A parte ciò il gioco è invero bello. Sconsigliato ai nevrotici!

VOTO 82% GP 11

ROADBLASTERS
ATARI

Un classico gioco di guida con vista in seconda persona sullo stile di *Chase HQ*. 50 livelli di sparatorie ininterrotte non salvano un gioco dalla giocabilità impossibile: sul piccolo schermo del Lynx le macchine sembrano ingrandirsi di colpo ed evitarle è praticamente assurdo. Poco originale anche sul piano delle idee.

VOTO: **

ROBOSQUASH
ATARI

La versione di *Breakout* in 3D. Come in *Block-Out* l'aggiunta di una dimensione toglie immediatezza al gioco originale senza aggiungere molto sul piano della giocabilità. Moderatamente divertente.

VOTO: ***

RYGAR
ATARI

La classica avventura di un guerriero muscoluto in viaggio lungo una landa popolata da nemici. Grafica buona e una notevole varietà di paesaggi sono i punti salienti di un gioco altrimenti banale.

VOTO ***

SCRAPEYARD DOG
ATARI

Giochino stupido, ma ben fatto, è l'ideale continuazione di Paperboy. La Atari ha voluto strizzare l'occhio agli utenti più giovani, realizzando una storiellina mielosa, ma simpatica, e un gioco semplice, ma efficace e ben realizzato.

VOTO 80% GP 3

SHANGAI
ATARI

Mitico. Un rompicapo d'antologia: in pratica è l'ennesima versione leggermente rielaborata del sempreverde *Mah-Jongg*. La giocabilità è mostruosa e la grafica, anche se poco importante, è buona. Compratelo al volo.

****

SLIME WORLD
ATARI

La prima cartuccia al mondo che permette a otto persone di giocare contemporaneamente! Sei avventure diverse a scorrimento orizzontale: in alcune si collabora, in altre...

VOTO: *****

STUN RUNNER
ATARI

Convertire il coin-op (uno dei più impressionanti mai realizzati) era un'impresa megalitica eppure alla Atari hanno fatto un lavoro niente male. Per i pochi che non lo sapessero si tratta di una corsa futuristica con tanto di laser, 360° e avversari incavolati. Niente male, se non considerate l'originale da sala.

****

SWITCHBLADE 2

Un classico piattaforme dalla grafica convincente, ma non straordinaria, e dallo scrolling molto fluido. Non eccezionali il sonoro e l'animazione dello sprite principale. La longevità è buona grazie soprattutto alla mancanza di Continua.

VOTO 83%GP 12

TOKI
ATARI

Conversione riuscitissima del famosissimo originale. A voi le (pulciose) vesti del gorillone Toki in missione per liberare la solita principessa imprigionata. Grafica ottima, sonoro apprezzabile, atmosfera demenziale da scompisciarsi dal ridere.

VOTO 89% GP 7

TURBO SUB
ATARI

Sparatutto con vista in soggettiva ambientato nella terra del ventottesimo secolo. Alla guida di un sottomarino sofisticatissimo il giocatore deve affrontare nemici e pericoli in terra e in cielo (eh, si, il nostro mezzo vola). Grafica buona.

VOTO: ****

VIKING CHILD
ATARI

Prendete *Wonder Boy*, aggiungete qualche orco e drago, le piattaforme di *Mario*, mescolate bene e otterrete *Viking Child*. Il gioco in sé non offre nulla di nuovo, anche se è ben realizzato. In certi punti, poi, le difficoltà si fanno esasperanti. Da comprare solo se vivete a pane e Platform.

VOTO 70% GP 3

WARBIRDS
ATARI

Una buona simulazione aerea ambientata ai tempi della prima guerra mondiale. La giocabilità è il suo punto di forza, ma anche la grafica è di quelle che si fanno apprezzare. Se il vostro sogno è quello di duellare tra le nuvole contro il Barone Rosso in persona, questo è il vostro gioco!

VOTO 86% GP 2

WORLD CLASS SOCCER
ATARI

Non è certo grazie a giochi come questo che il Lynx può sperare di conquistare una fetta di mercato di una certa importanza. Questo gioco di calcio può vantare un buon panorama di opzioni e ben 100 squadre, ma la giocabilità è scarsa e la grafica, con le sue continue zoomate, riesce solo a provocare il mal di mare!

VOTO 50% GP 14

XENOPHOBE
ATARI

Parodia del film "Aliens" sullo stile di *Op Wolf*. Divertente, vario e caratterizzato da un'ottima grafica. L'opzione "link" raddoppia il divertimento. Un'ottima conversione dal gioco da bar.

VOTO: ****

XYBOTS
ATARI

Tanto per cambiare conversione da coin-op (caspita, che fantasia i game designer della Atari!). *Xybots* è uno sparatutto ambientato in un labirinto pieno zeppo di mostri ed esseri unfidi pronti a farvi la pelle. La realizzazione tecnica è ok e se volete divertirvi chiedetelo subito al vostro negoziante di fiducia.

****

ZARLOR MERCENARY
ATARI

Fino a quattro giocatori possono partecipare a questo scaratutto intergalattico a scorrimento verticale. Alieni cattivi, potenziamenti e installazioni a terra in un gioco tradizionale ma indubbiamente riuscito.

VOTO: ****

GAME GEAR

AX BATTLER
SEGA

Un gioco di ruolo per Game Gear! E anche bello!! Voi siete Ax Battler, potentissimo guerriero esperto nell'arte della spada e in grado di lanciare anche qualche magia. Il vostro incarico è di trovare il perfido Death Adder JR e farne polpette... Divertente!

VOTO 89% GP 6



Scrapyard Dog - Lynx

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II
SEGA

In questa simulazione di guida in F1 il Game Gear viene sfruttato appieno per quel che riguarda le sue capacità grafiche. Molto più trascurato l'aspetto sonoro. La giocabilità merita una sufficienza e poco più. Per gli amanti del genere.

VOTO 75% GP 11

BATMAN RETURNS
SEGA

Pessime notizie anche per quanto riguarda la conversione di casa Sega del già non fantastico film. Oltre al giudizio sopra riportato, in questo caso nemmeno la grafica si salva. Da regalare al cugino più antipatico che avete!

VOTO 51% GP 13

BATTER UP

Un simulatore di baseball che interesserà soprattutto gli appassionati di questo sport. Buona grafica, ottimi effetti sonori e la possibilità di giocare testa-a-testa con un amico. La giocabilità, potrebbe essere migliorata...

VOTO: ***

CASTLE OF ILLUSION
SEGA

Mickey, dopo l'Europa, conquista il Game Gear. Splendida grafica e giocabilità superba. Peccato che le piccole dimensioni dello schermo rendano il gioco, già di per sé impegnativo, ancora più problematico da giocare.

VOTO: ****

CHESSMASTER
SEGA

Questa simulazione di scacchi è il massimo della vita: la grafica è buona, le opzioni sono numerose e non ci sono assolutamente pecche rilevanti. Se volete sfruttare al meglio il vostro Game Gear compratelo subito.

****

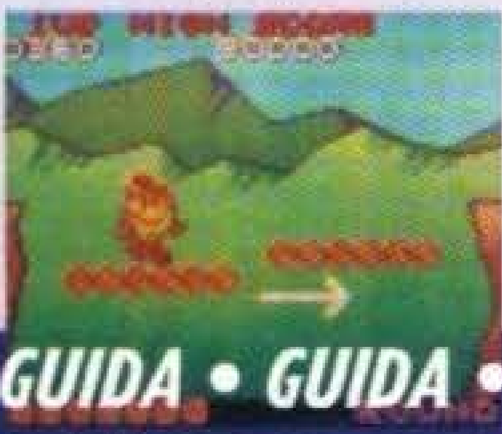
CHUCK ROCK
CORE

Il preistorico clavato giunge anche sui microschermi del piccolo colorato di casa Sega. Il gioco è ottimo, con un unico aspetto negativo per quanto riguarda la monotona giocabilità. Imperdibile per gli amanti dei giochi di piattaforme.

VOTO 81% GP 12



Out Run Europa - Game Gear



Pac Land - Lynx

COLUMNS
SEGA

Un incrocio (non molto originale) tra *Tetris* e *Dr. Mario*. Basta incolonnare tre gioielli uguali e il gioco è fatto. Facile, no? Totalmente coinvolgente.

Voto: ****

CRYSTAL WARRIORS
SEGA

Tattica e azione si mischiano in maniera sublime in questo gioco, garantendo una miscela esplosiva distributrice di divertimento a 360 gradi. Assolutamente da avere!

Voto: *****

DEFENDER OF OASIS
SEGA

Un gioco di ruolo con le caratteristiche di *Zelda* e l'ambientazione di *Prince of Persia*. Ottima la grafica e il sonoro, molto buona per un gioco di ruolo anche la giocabilità. Se è un GdR per Game Gear che cercate, allora lo avete trovato.

Voto 92% GP 17

DRAGON CRYSTAL
SEGA

GdR arcade con una struttura di gioco molto ramificata. Molta esplorazione, ma i frequenti vicoli ciechi (che costringono a tornare sui propri passi) dopo un po' logorano anche il giocatore più paziente...

Voto: **

FACTORY PANIC
SEGA

Un rompicapo abbastanza innovativo che vi mette sul seggiolino di comando di un sistema di distribuzione merci. Dovete manovrare correttamente ingranaggi e scambi, per assicurarvi che le merci vengano consegnate al cliente corretto. Peccato per le interferenze degli uomini della sicurezza, che rovinano totalmente un gioco altrimenti molto buono...

Voto: **

G-LOC AIR BATTLE
SEGA

Una missione aerea quasi suicida, ma indispensabile per salvare la terra da una catastrofica guerra totale. Il tutto si risolve in un mero "distruggi i nemici e cerca di portare a casa la pelle", nothing more... Decisamente da evitare.

Voto 61% GP 3

HALLEY WAR
SEGA

Lo sparatutto a scorrimento verticale della Taito non è l'ultimo grido in fatto di novità, ma ha il pregio di essere una buona conversione del coin-op. Varietà e azione frenetica sono i punti forti di un gioco senza dubbio coinvolgente.

Voto: ****

HASTLE GOLBY

Un altro rompicapo che coinvolge nastri trasportatori, interruttori e pacchi da consegnare. Più riuscito di *Factory Panic*, ma ripetitivo e noioso sulla lunga distanza.

Voto: ***

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
U.S.GOLD

Lo sprite molto grande e ben curato è il primo elemento con cui si ha a che fare iniziando a giocare a questo platform. Il nostro compito sarà - manco a dirlo - quello di recuperare il Sacro Graal prima che i nostri nemici nazisti possano metterci le mani sopra. Il gioco è piacevole, anche se la giocabilità non è elevatissima.

Voto 73% GP 14

IN THE WAKE OF VAMPIRE
SEGA

Il gioco d'azione più bello e divertente per la piccola console Sega, naturalmente dopo Sonic. Grafica e sonoro la fanno da padroni, ma quello che fa di questo titolo un gran gioco è la longevità. I livelli da superare sono tantissimi e tutti molto vasti... e la tetra atmosfera aumenta il coefficiente-coinvolgimento.

Voto 90% GP 17

LEADER BOARD
SEGA

Una delle prime e più complete simulazioni golfistiche comparse per computer, trasferita anche per la console della Sega. Il trasferimento non ha mietuto vittime: grafica e realizzazione tecnica rimangono ottime, la giocabilità è tra le migliori nel suo settore. Cosa chiedere di più dalla vita?

Voto 81% GP5

LUCKY DIME
SEGA

Un gioco di piattaforme sullo stile di *Castle of illusion*, dove Paperino, il protagonista, deve saltare, correre, randellare i nemici e raccogliere i bonus. Il gioco è divertente, la grafica OK, così come il sonoro. Ci sembra sufficiente per motivarne l'acquisto!

Voto 89% GP 5

MICKEY MOUSE 2
SEGA

Il sorcio più famoso del mondo è alla ricerca di un magico talismano. Per ritrovarlo deve destreggiarsi in un mondo di piattaforme, suddiviso in 14 quantomai perigliosi livelli, pieni di mostri, creature demoniache e ostacoli naturali. Imperdibile per gli amanti del genere.

Voto 82% GP 18



Mickey Mouse - Game Gear



Ishido - Lynx



Prince of Persia - Game Gear

NINJA GAIDEN
SEGA

Il ninja, uno dei personaggi di maggior successo del mondo dei videogiochi, riappare in questo picchiaduro-tagliafette che percorre la strada gloriosamente aperta da *Shinobi*. Peccato che sia decisamente più facile del suo predecessore.

Voto: ***

OUT RUN EUROPA
SEGA

Grafica pessima, giocabilità sotto zero... Si tratta veramente di un capitolo da dimenticare della storia del Game Gear. Da non regalare neppure al vostro peggior nemico.

Voto 40% GP 13

OUT RUN
SEGA

Direttamente dal coin-op che ha rivoluzionato il mondo delle simulazioni automobilistiche questo bel gioco per Game Gear. Bello sì, ma anche estremamente banale, e questo è il suo enorme limite!

Voto 69% GP 1

PAC-MAN

La pallina più famosa della storia dei videogiochi sbarca su Game Gear. I puntini, il labirinto blu, le pillole di energia, i fantasmini colorati... non ci sono vie di mezzo: o li amate, o li odiate! Grafica ed effetti sonori importati integralmente dall'originale. Bellissimo e nostalgico.

Voto: *****

PENGO
SEGA

Un classico del videogioco disponibile (dopo quasi 10 anni) per la console più piccola di casa Sega. La conversione mantiene inalterate le qualità della prima release, ma anche i limiti di un gioco nato nei primi anni '80.

Voto 80% GP 1

POPILS

Un puzzle game di quelli da mal di testa assicurato, e questo non è un elemento negativo, anzi. Il gioco prende subito, fin dal primo approccio, e grazie ai suoi più di 100 livelli garantisce divertimento per molto tempo. Imperdibile!

Voto: *****

PRINCE OF PERSIA
DOMARK

Il principe del videogame disponibile anche per Game Gear. Il gioco più convertito della Via Lattea sulla piccola di casa Sega risulta veloce e brillante. Grafica e animazioni rimangono splendide anche sullo schermo LCD e la giocabilità è ai massimi livelli. Da comprare subito!

Voto 94% GP 16

PSYCHIC WORLD
SEGA

Picchiaduro a scorrimento orizzontale con potenziamenti telecinetici che aggiungono spessore all'azione. Giocabile e ben realizzato, ma un po' troppo semplice nella struttura di gioco.

Voto: ***

PUTT AND PUTTER
SEGA

Parodia del golf che può essere ingiustamente sottovalutata a causa del suo spirito insolito. Divertente e supportata da una grafica notevole, ma dopo un po' il gioco diventa noioso.

Voto: ***

RASTAN SAGA
SEGA

Un bestione muscoloso e capelluto si aggira per un mondo stracolmo di insidie. Questa la scarna trama che sostiene la saga di Rastan. A dispetto della trama essenziale il gioco è invece piacevole.

Voto 82% GP 2

SHANGAI II
SUNSOFT

Uno dei giochi più vecchi della via lattea fa la sua apparizione sul Game Gear. Il vostro scopo è quello di eliminare tutti i mattoncini ammonticchiati sullo schermo accoppiando tra loro quelli uguali. Più semplice da giocare che da spiegare!

Voto 83% GP 8

SHINOBI
SEGA

Il primo gioco a essere stato programmato appositamente per Game Gear. Sonoro stratosferico, grafica da urlo e una giocabilità così impegnativa che vi troverete a mordervi la lingua. I ninja non son mai stati così popolari...

Voto: ****

SHINOBI 2
SEGA

Quattro ninja per la soluzione di questo gioco di piattaforme. Ciascuno dotato di particolari abilità e armi. Ottima la grafica, sia per quanto riguarda gli sprite (piccoli ma curati nei minimi dettagli), che i background. Migliorabile il sonoro!

Voto 65% GP 14

SOLITAIRE POKER
SEGA

Un incrocio tra il poker e un solitario (sorry, niente donnine discinte qui). Pescando le carte a una a una e collocandole in una griglia di cinque per cinque bisogna ottenere il punteggio più alto possibile, realizzando le combinazioni del poker. Divertente ma non adatto a tutti...

Voto: ***

SONIC THE HEDGEHOG
SEGA

Sei livelli di divertimento puro per questo capolavoro per Game Gear. Il gioco di piattaforme per antonomasia trova la sua massima realizzazione sulla piccola di casa Sega. La massima valutazione è d'obbligo, superfluo ogni commento ulteriore. Da avere assolutamente!

Voto 95% GP4

SONIC 2
SEGA

La versione per Game Gear di *Sonic* è uno dei giochi più riusciti in assoluto per questa console. Lo scrolling è velocissimo, e gli sprite hanno dimensioni galattiche, il sonoro è unico... insomma, anche il secondo episodio è un gioco imperdibile!

Voto 94% GP 13

SPACE HARRIER
SEGA

Uno sparatutto con visuale alle spalle del protagonista, nel quale il giocatore deve distruggere tutto ciò che gli si para di fronte, e alla fine affrontare i soliti guardiani di fine livello. Decisamente consigliato a chi ama i ritmi di gioco frenetici!

Voto 83% GP 5

SPIDERMAN - RETURN OF THE SINISTER SIX
FLYING EDGE (ACCLAIM)

Un gioco d'azione tutto sommato non male, specie considerando i precedenti tentativi di riduzione videoludica del noto personaggio di Marvel. Il gioco in sé è molto vicino al vecchio *Shinobi*. Appena sufficiente la grafica, ottima l'animazione del personaggio, gradevole il sonoro.

Voto 74% GP 18

SUPER KICK OFF
U.S.GOLD

Il simulatore di pedata più famoso del mondo non perde nulla in questa conversione. Giocabilità identica all'originale e una carriola di opzioni. La grafica è degna del resto del programma. Un acquisto consigliato a tutti, non importa quale genere di giochi preferiate.

Voto: *****

SUPER MONACO GP
SEGA

Una grafica mediocre e un sistema di controllo della vettura poco realistico rovinano un gioco che avrebbe potuto essere un hit. L'opzione per due giocatori testa-a-testa non è male, ma non aspettatevi di portarvi a casa un mini coin-op.

Voto: **

SUPER SMASH TV
FLYING EDGE

Grafica scadente, sonoro confuso e difficoltà decisamente eccessiva fanno di questo gioco un vero e proprio esempio di cosa non acquistare per la vostra console. Da evitare assolutamente!

Voto 40% GP 15

WIMBLEDON TENNIS
SEGA

Ottimo il lavoro svolto a livello di grafica e sonoro. L'unica nota negativa riguarda l'impatto iniziale con la struttura del gioco, a causa del difficoltoso controllo del tennista che va veloce come una scheggia. Una volta presa la mano, comunque, il gioco diventa divertentissimo.

Voto 86% GP 16

WOODY POP
SEGA

Una specie di *Arkanoid*, o se preferite, e la vostra memoria non vi inganna, una specie di *Breakout*. Per chi non ricordasse né l'uno né l'altro possiamo descrivere il gioco nei minimi particolari: la solita pallina che deve abbattere muri composti di caduchi mattoncini... Non proprio il top dell'originalità!

Voto 74% GP 3

WONDERBOY
SEGA

Un gioco vecchio stile di salti, spari e piattaforme. L'azione ci mette troppo a carburare e quando le cose iniziano veramente a mettersi in moto vi sarete già stufati. Nel programma non c'è niente di particolarmente brutto, ma se vi interessa il genere, in giro ci sono titoli molto migliori.

Voto: **





 http://www.oldgamesitalia.net/

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDITA

VENDO Nintendo Super Famicom + 2 giochi (Super Mario World e Lemmings) + 2 joypad + adattatore elettrico a L. 450,000 trattabili. Vendo inoltre Sega Mega Drive + joystick + adattatore elettrico + cavo televisivo + Sonic e Altered Beast a L. 270,000 (anche questo prezzo è trattabile).
Andrea tel. 0461/512167.

VENDO Sega Mega Drive + 2 joypad + 8 cartucce, anche separatamente.
Antonio tel. 051/252197 (ore pasti).

VENDO per Sega Mega Drive i seguenti titoli: Ecco the Dolphin, Sonic, Streets of Rage 2 in blocco a L. 200,000, oppure singolarmente a L. 65,000, L. 55,000, L. 95,000. Sono come nuovi.
Carmine tel. 081/5963501 (dalle ore 14,00 alle ore 16,00 - dalle ore 20,00 alle ore 22,00). Solo se interessati.

VENDO a prezzo stracciato giochi per Black Power - Black Rage (schede originali).
Domenico tel. 085/9462020.

VENDO Nintendo NES completo di pistola Zapper e i seguenti 9 giochi: Nintendo World Cup, Star Wars, Solstice, Robocop, Tiger Hell, Silent Service, Stealth, Top Gun 2° + 2 joypad + 1 joystick + Game Genie a L. 300,000, o scambio con Sega Mega Drive + 2 o 3 giochi.
Sergio tel. 02/45702636.

VENDO per Sega Mega Drive la cassetta Kid Camaleon (L. 80,000), un mese di vita. Inoltre vendo, sempre per MD, un control pad (L. 30,000), comprato a Natale. Massima serietà.
David tel. 0362/629617.

VENDO mitico "Final Fight" per Super Nintendo italiano, completo di scatola originale, istruzioni e garanzia. Il tutto con un giorno di vita dal momento della spedizione (4/06/93) a L. 130,000.
Pierpaolo Pucciarelli via del Gallitello, 50 - 85100 Potenza tel. 0971/52217 (dalle ore 16,00 alle ore 20,00).

VENDO giochi per NES in buonissimo stato con libretto di istruzioni: Knight Rider (L. 45,000), World Cup (L. 45,000), Zelda the Legend (L. 50,000), Airwolf (L. 45,000), Wizards & Warriors (L. 45,000), Duck Hunt (L. 45,000), Hogan's Alley (L. 45,000). Vendo inoltre giochi per Game Boy in ottimo stato con libretto di istruzioni: Qix (L. 30,000), Dragon's Lair (L. 30,000), Marble Madness (L. 25,000). Annuncio sempre valido.
Maurizio tel. 0965/642074.

VENDO per Black Rage o Black Power le seguenti schede in blocco: Vigilante, Green Beret, Mexico '86, World Cup '90, Shinobi, tutte a sole L. 400,000 intrattabili.
Massimo tel. 0373/273986.

VENDO n°2 Atari Lynx imballi originali (anche separatamente) + 12 giochi (Checkered Flag, Ninja Gaiden, Slime World, Rygar, ecc.) per ciascuna console a L. 170,000 + relativi alimentatori e cavo comlynx.
Giacomo Pagano Via Treves, 34 - Bologna tel. 051/424963.

VENDO Sega Mega Drive giapponese (ma ci girano anche cartucce americane ed europee) con 13 cartucce e 2 joypad in perfette condizioni a L. 900,000 solo in blocco. Solo Milano. Andrea tel. 58319335.

VENDO giochi per Nintendo a prezzi interessanti, tra cui Zelda, Mega Man, Bionic Commando, Icary Warriors e tanti altri.
Mario tel. 0341/361683 (ore serali).

VENDO Nintendo NES + 1 joypad + 1 joystick "Mother Ship" + 6 giochi: Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Kid Icarus, Duck Tales, Faxanadu, The New Zealand Story. Il tutto a L. 350,000, in buono stato, con codici e trucchi per i suddetti giochi. Annuncio valido solo per zona Piacenza e provincia.
Maurizio Rivioli via G. Matteotti, 42 - 29020 Vigolzone (Pc) tel. 0523/870135 dalle ore 16,00 in poi (domenica esclusa).

VENDO Super Nintendo + 1 joypad (in più) + convertitore USA/Japan/Italy, S. Mario Kart + Turtles in Time IV + WWF. Il tutto a L. 550,000 trattabili. Preferibilmente zona Torino.
Pietro tel. 011/9883720 (solo sabato e domenica).

VENDO per Super Famicom la cartuccia giapponese "Street Fighter 2" all'incredibile prezzo di L. 100,000 trattabili, o la scambio con uno dei seguenti giochi (USA/Japan): Pop'n' Twin Bee, Addam's Family 2, Road Runner, J.C. Pro Tennis Tour, Star Wars, Ranma 1/2 Part 2, Axeley.
Fabio Luna tel. 091/427169 (ore pasti).

VENDO Super NES con due joypad, due joystick jb-king (eccezionali), cavo scart, adattatore universale, Super Mario World, Super Ghouls'n'Ghosts e cavetto per collegamento ad impianto hi-fi. Valore commerciale L. 900,000, vendo tutto a L. 400,000. Tutto il materiale è in ottime condizioni.
Adamo tel. 085/8003439.

VENDO Sega Game Gear con 4 giochi (Shinobi 1 e 2, Crystal Warrior, Batman Return) a L. 350,000 trattabili.
Fabio tel. 0331/880281.

VENDO 3 cartucce per Atari Lynx (Slime World, Chips Challenge, Electrocop) in blocco a L. 50,000 + eventuali spese di spedizione.
Andrea tel. 06/39720134 (ore serali).

VENDO Nintendo NES 8 bit + gioco a scelta a L. 200,000, o scambio con 3 cartucce per Super Nintendo euro/americano. Vendo cartucce Nintendo a L. 50,000 cad., o scambio gruppi di 3 per una di Super Nintendo. Annuncio sempre valido.
Rosario Pucciarelli tel. 0971/52217 (ore pomeridiane).

Occasione! VENDO Game Boy + 10 giochi + cuffie + cavo per giocare in due. Il tutto perfettamente funzionante a L. 400,000, vero affare!
Tel. 0421/952802.

VENDO Sega Mega Drive Giochi Preziosi (3 mesi di vita) + 2 joystick + 3 giochi (Sonic, Batman, Terminator) + la cartuccia Game Genie per avere vite infinite, invincibilità, ecc. Il tutto a L. 500,000.
Federico tel. 0429/2013 dopo le ore 20,00.

VENDO Sega Mega Drive acquistato da una settimana (causa errato acquisto) a L. 250,000, o con Super Kick Off a L. 320,000.
Marco tel. 0331/552772.

VENDO Nintendo con 12 giochi (due sono del Family Game ma sono compatibili al Nintendo) tra cui: Simon's Quest, Duck Tales, Turtles, Metal Gear, ecc., inoltre vendo anche il porta giochi (ne contiene 18). Il tutto a L. 550,000 trattabili.
Danilo tel. 06/5030964 (dalle ore 14,00 alle ore 15,00) tel. 06/6635374 (dalle ore 16,00 alle ore 18,00).

SCAMBIO

SCAMBIO i seguenti giochi per Game Boy: Super Mario Land 2, Addams Family, F1 Race, Double Dragon II, Flash, Robocop, Terminator II, Dr. Mario, Shadow Warriors.
Alfonso tel. 0823/804362 (ore pasti).

SCAMBIO Game Gear completo di accessori, con Game Boy + giochi (lo vendo a L. 280,000 tratt.). Acquisto giochi Super NES, Super Famicom. Annuncio sempre valido.
Tiziano tel. 0187/517068 (ore pasti).

CONTATTI

Cerco CONTATTI con possessori di PC Engine Duo. Se avete questa stupenda console e non avete nessuno con cui scambiare i vostri giochi, telefonate!
Enrico tel. 0423/69223 (ore pasti).

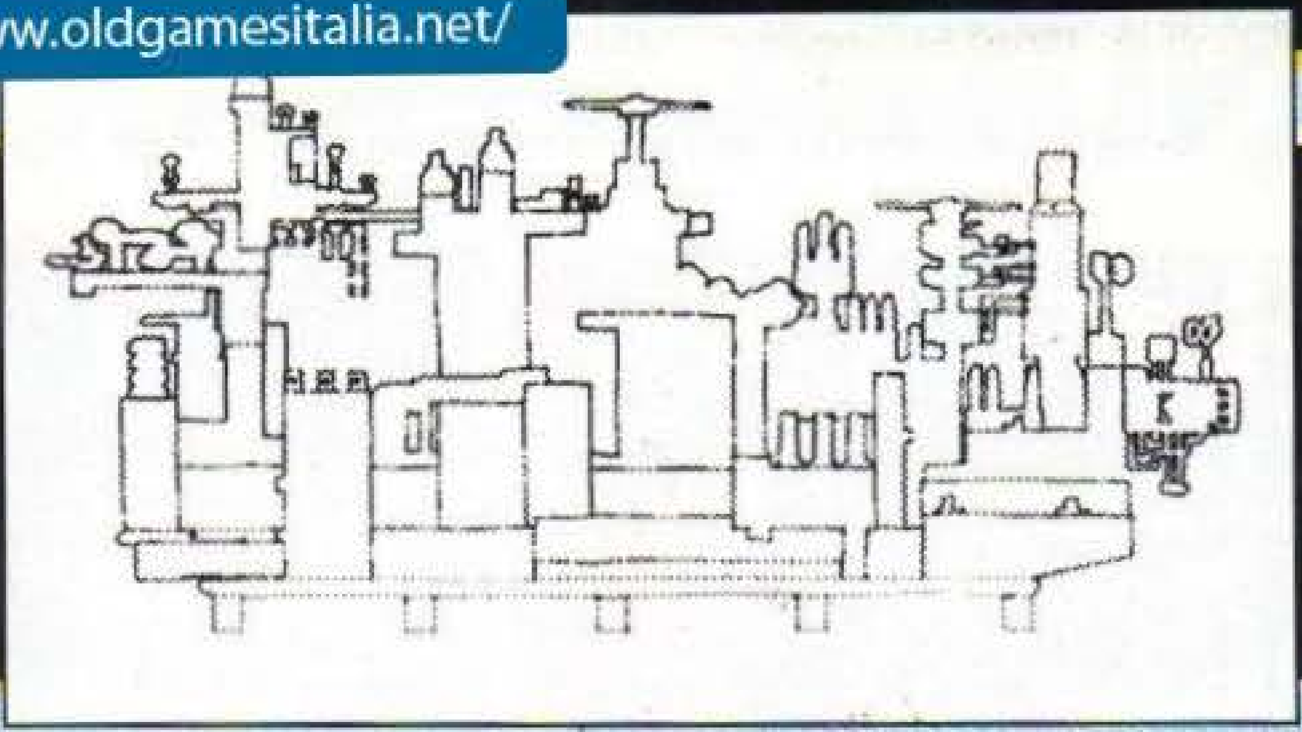
http://www.oldgamesitalia.net/

GAME OVER



IL PUZZLE DELLE VACANZE

Cosa fare nelle lunghe giornate d'agosto una volta che si è finito di leggere Game Power? Semplice, cercare di risolvere "Il puzzle delle vacanze". Sappiamo che è molto difficile, quindi vogliamo aiutarvi: qui a destra trovate i titoli dei giochi da cui abbiamo tratto le immagini; in basso c'è lo schema di montaggio. Più di così non potevamo fare, se non darvi la soluzione. Ma per questa dovrete aspettare settembre.



BATTLETOADS • CAPTAIN PLANET • CHIP & DALE • DOUBLE DRAGON
F 22 INTERCEPTOR • LEMMINGS
NINJA GAIDEN • POWER BLADE
PSYCHO DREAMS • ROBOCOP 2
ROBOCOP 3 • SONIC • SONIC THE HEDGEHOG 2
SPIDERMAN & THE X-MEN • STAR WARS • SUPER MARIO WORLD •
TAZMANIA • THE TERMINATOR



http://www.oldgamesitalia.net/



VENDITA PER CORRISPONDE
zing Tenn. L.109.000
TKO BOXING L.109.000
F-Zero L.119.000
Joe & Mac L.119.000
Zelda 3 L.109.000
ess 4 L.119.000
TOYS L.129.000
Final Fight L.149.000
Tiny Toons L.119.000
Prince of P. L.119.000
ck Rock L.109.000
Brawl Broth. L.139.000
Letal Weapon L.149.000
Pilotwings L.119.000
Sim City L.119.000
ert strike L.109.000
Out this World L.109.000
Mariokart L.109.000
R-Type L.119.000
S.Soccer L.119.000
lander L.129.000
L.119.000
Starwing L.139.000
S.Fighter II L.179.000
Castelvania 4 L.139.000
ocop 3 L.119.000
Spiderman L.119.000
S.Tennis L.119.000
Basketbrawl L.119.000
Robotector L.139.000
LAY L.139.000
Terminator L.129.000
UN Squadron L.149.000
PushOver L.149.000
Cybernator L.129.900
ing L.109.000
W. of Illusion L.129.000
Hexaust Heat L.149.000
Dragon L. L.149.000
Fatal fury L.129.000
& Jerry .119.000
ASCII PAD L.45.000
Joypad L.39.900
Scart L.29.900
Lemmings L.149.000
Road Runner L.149.000
ADATTATORE Universale per S.NintendoPermette di utilizzare Cartuccie Giapponesi e Americane sulla console PAL Italiana.
L.45.000
Il miglior gioco del calcio per Super Nintendo.
L.119000
SUPER STARS WARS
L.139000
JB KING JOYSTICK
L.119.000
JO JO JOYSTICK
L.89.900
TOP FIGHTER
L.189.000
** Tutte le ultime novità in pronta consegna. **
Tutti i prezzi si intendono comprensivi di iva - Garanzia 12 Mesi.- Importazione diretta da U.S.A. e Giappone.
ALEX
Mail Service
ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:
011/4031114
APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO D


A, SPEDIZIONI A DOMICILIO
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
Super Nintendo + Super Mario 4 + Joypad
L.339.000
IVA INCLUSA.
SUPER NINTENDO
Super Nintendo + U.S. Joypad
L.XXX.000
IVA INCLUSA.
L.59.000
L.59.000
L.59.000
L.59.000
L.69.000
L.59.000
L.59.000
L.119.000
L.69.900
L.69.000
L.69.000
L.69.000
L.69.000
L.80.000
L.69.900
L.119.000
L.59.900
L.149.000
OFFERTE
SUPER FAMICOM CONSOLE
2 JOYPAD, ALIMENTATORE,
CAVO SCART L.399.000
SUPER FAMICOM CONSOLE
+ GIOCO OFFERTA L.449.000
Prezzi iva compresa
L.149.000
L.119.000
L.139.000
L.129.000
L.99.000
E SU RICHIESTA
CONSEGNE
24/36 ORE
CON CORRIERE ESPRESSO
TNT TRACO
Super Scope + 6 giochi
L.139.000
FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:
011/4031001
A 24 ORE SU 24
ALEX
Mail Service
Servizio

IN TUTTA ITALIA, COSA ASP

1) L.99.000
2) L.99.000
3) L.109.000
4) L.99.000
5) L.99.000
6) L.99.000
7) L.89.000
8) L.99.000
9) L.99.000
10) L.89.000
11) L.79.000
12) L.109.000
13) L.110.000
14) L.99.000
15) L.89.000
16) L.99.000
17) L.99.000
18) L.109.000
19) L.89.000
20) L.99.000
21) L.79.000
22) L.119.000
23) L.99.000
24) L.109.000
25) L.99.000
26) L.99.000



MENACER T2 incluso L.129.000

RAMNA 1/2 2 L.129.000

Ernest EVANS L.129.000

27) L.76.000
28) L.79.000
29) L.89.900
30) L.109.900
31) L.99.000
32) L.99.000
33) L.39.000

Heavy Nova L.125.000

OFFERTISSIMA

Megadrive japan



giochi offerta

34) L.99.000

Megadrive, sonic, joypad, cavo scart L.245.000

Megadrive, sonic, joypad, cavo scart e gioco offerta ascelta L.299.000

35) L.54.000
36) L.99.000
37) L.99.000
38) L.25.000
39) L.109.000

Offerta valida fino ad esaurimento



TUTTE LE ULTIME NOVITA' DISPONIBILI IN MAGAZZINO

EFFETTUANO PRENOTAZIONI DI TITOLI IN USCITA E RIASSORTIMENTO

Tutti i prezzi si intendono comprensivi di iva - Garanzia 12 Mesi.- Importazione diretta da U.S.A. e Giappone.

ALEX Mail Service

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO

TI ORDINA SUBITO............



41) L.69.000 42) L.69.000 43) L.39.000 44) L.39.000 45) L.79.000

47) L.79.000 48) L.59.000 49) L.39.000 50) L.69.000 51) L.39.000

53) L.69.000 54) L.69.000 55) L.69.000 56) L.69.000 57) L.69.000



ATARI LYNX L.189.000

GAME GEAR + SONIC L.289.000

GAMEBOY + TETRIS L.149.900



59) L.69.000 60) L.69.000

62) L.69.000 63) L.59.000

65) L.69.000 66) L.69.000

68) L.69.000 69) L.59.000

71) L.69.000 72) L.69.000



73) L.59.000 74) L.69.000 75) L.59.000 84) L.69.000 85) L.25.000 86) L.59.000

76) L.69.000 77) L.59.000 78) L.69.000 87) L.69.000 88) L.59.000 89) L.69.000

79) L.59.000 80) L.69.000 81) L.69.000 90) L.59.000 91) L.59.000 92) L.69.000

82) L.69.000 83) L.59.000 83) L.69.000 93) L.59.000 94) L.59.000 95) L.59.000

96) L.59.000 97) L.69.000 98) L.69.000

I Nostri Punti Vendita :

ALEX Computer
C.so. Francia 333/4 Torino

ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

Per Qualsiasi titolo interpellatecti telefonicamente.

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza



http://www.oldgamesitalia.net/